

ROMAN
ALBUM

1300yen

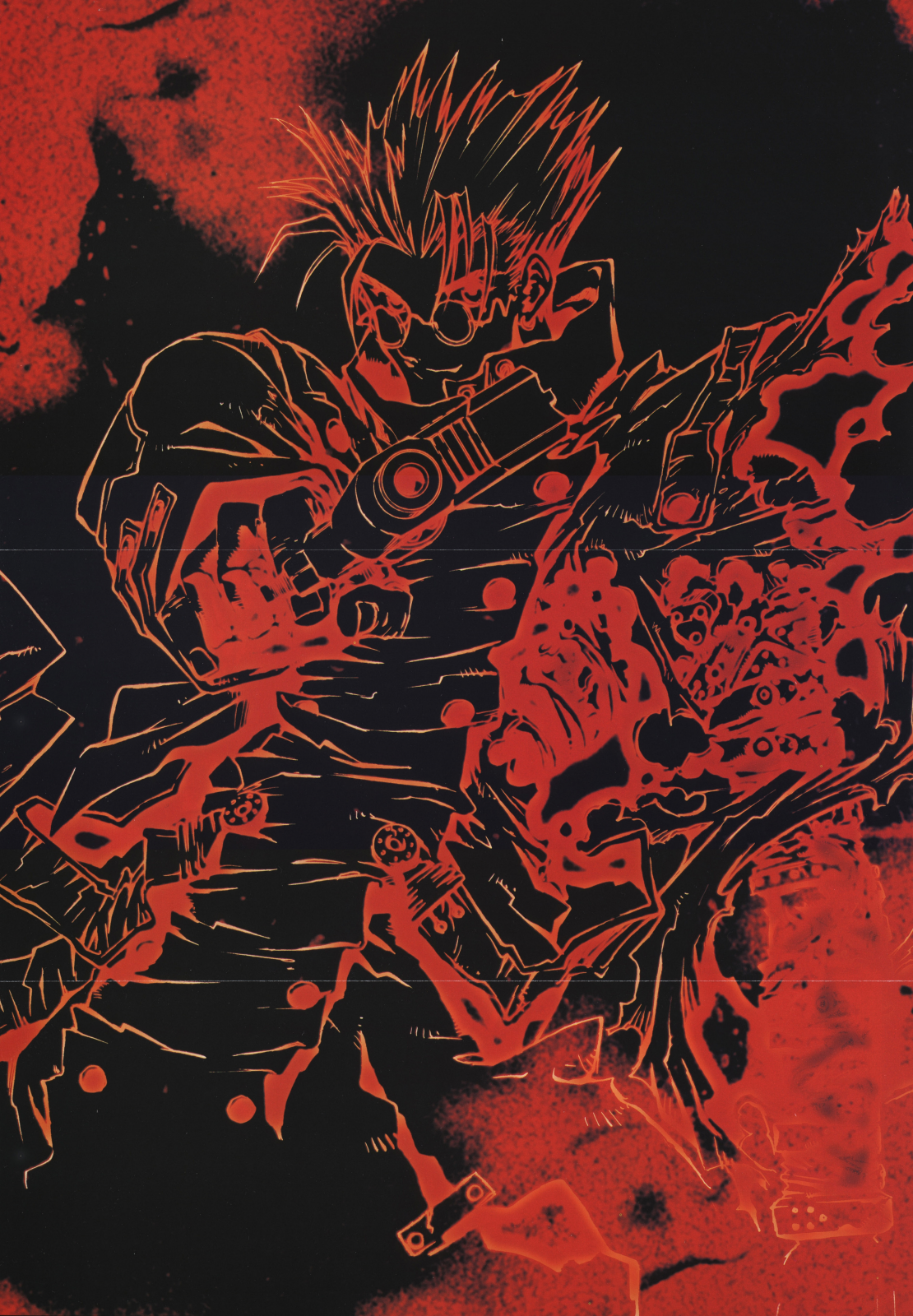
TRIGUN ART BOOK



TRIGUN ART BOOK









There was a story at the planet. A story about a man's soul, people would told about him, until the end of time. A story about two cities ruined and a scar of sorrow engraved surface of Fifth moon. About the fear that the citizen would never forget.



Illust Gallery

FOR CELLWORKS







TRIGUN
T Illust Gallery
FOR CELLWORKS

1 / Monthly Animage '99 Vol.1 Supplement illust / Illustrated by Takahiro Yoshimatsu
2 / Monthly Newtype '98 Vol.9 Newly drawn / Illustrated by Takahiro Yoshimatsu / Finished by Akihiko Isozaki



4

TRIGUN
T Illust Gallery
FOR CELLWORKS

3 / [Rental Video series] Vol.4 / Illustrated by Takahiro Yoshimatsu
 4 / [Rental Video series] Vol.2 / Illustrated by Takahiro Yoshimatsu
 5 / [Rental Video series] Vol.7 / Illustrated by Takahiro Yoshimatsu
 6 / [Rental Video series] Vol.3 / Illustrated by Takahiro Yoshimatsu



3



5







Illust Gallery

FOR CELLWORKS



8



9

- 7 / [Rental Video series] Vol.1 / Illustrated by Takahiro Yoshimatsu
8 / Single CD Jacket illust / Illustrated by Takahiro Yoshimatsu
9 / Monthly AX '98 Vol.9 Newly drawn / CG Modeling by Tatsuya Tomosugi



10



Illust Gallery FOR CELLWORKS

10 / Monthly AX '98 Vol.9 Newly drawn / Illustrated by Jun Takagi

11 / Monthly AX '98 Vol.9 Cover illust / Illustrated by Takahiro Yoshimatsu

12 / Monthly AX '98 Vol.11 Newly drawn / Illustrated by Takahiro Yoshimatsu
Finished by Akihiko Isozaki / Digital Effected by Kenichi Iguchi

11

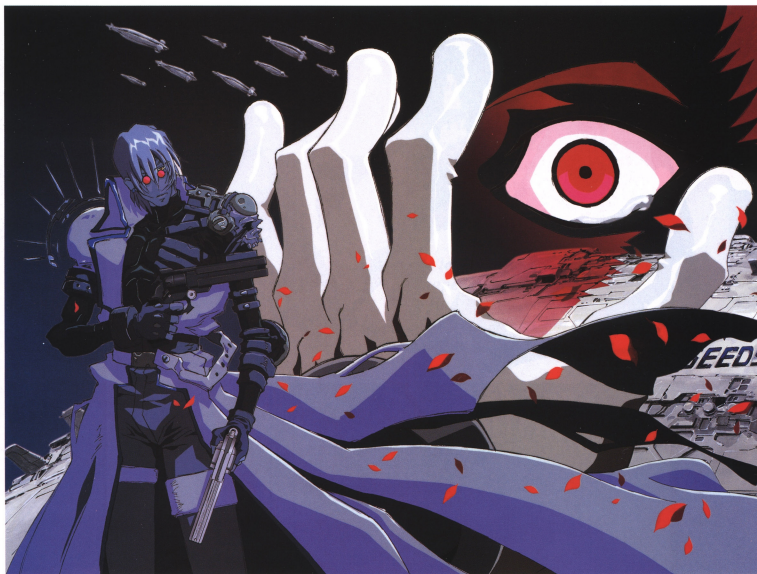






Illust Gallery

FOR CELLWORKS



14

13 / Monthly Animage '98 Vol.10 Frontispiece pin-up illust / Illustrated by Takahiro Yoshimatsu
14 / Monthly Animage '98 Vol.10 Newly drawn / Illustrated by Hideo Hayashi



TRIGUN
T Illust Gallery
 FOR CELLWORKS

15 / Monthly AX '98 Vol.9 Newly drawn

Illustrated by Takahiro Yoshimatsu

16 / Monthly AX '98 Vol.9 Newly drawn

Illustrated by Hideo Hayashi

17 / Promotion Poster Illust

Illustrated by Takahiro Yoshimatsu







Illust Gallery

FOR CELLWORKS



18

18 / [Rental Video series] Vol.5 / Illustrated by Takahiro Yoshimatsu
19 / [Rental Video series] Vol.6 / Illustrated by Takahiro Yoshimatsu





Vash the Stampede

超絶ガンテクニックをもち、23年前に一人でJULY CITYを滅した伝説の男。人間兵器とも呼ばれる。不殺をモットーとするが、時にはその優しさゆえ、自らを犠牲けることも……。家というカゲロウを追い続ける狩人でもある(笑)



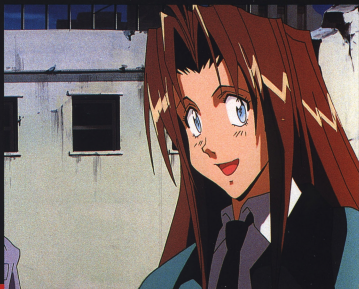
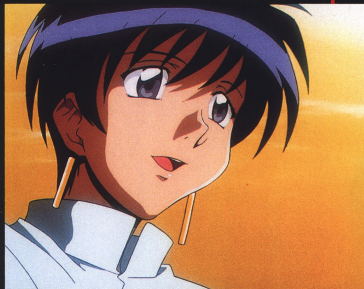


Meryl Stryfe & Milly Thompson

ベルナルデリ保険協会の調査員。政府から局地災害査定を受けたヴァッシュを監視するため派遣されたOLコンビ。ヴァッシュに振り回されつつも、行動を共にするハメになるがいつしか真の理解者となる。彼の眼前もなかなか

Dexinger Meryl

知的でキャリア志向だが意外におマヌケ。最初はヴァンッシュを救く想っていなかったが、宿の真の隠し事を知ると心に揺れるようになる。最後の戦いに赴いたヴァンッシュの勇りを、ひたすら望んでいた健気な女性



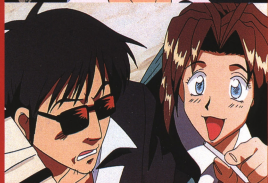
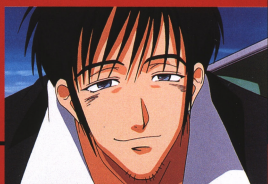
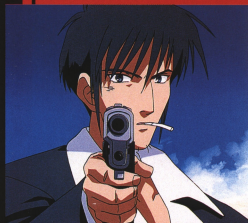
メリルの後輩で怪力の持ち主。大家族の中の末っ子らしい性格で、おっとりとしたんびり屋の上に天然ボケだが、実は意外とカンが強い。心を痛めたのも束の間、ワルファクトの死に直面するがそれを乗り越え一回り成長した

Stungun Milly

Nicholas D Wolfwood

孤児たちの養育費を稼ぐために銃道を放浪する巡回牧師だが、実は正義のガンマン。自称「泣える子羊を救う愛の騎士」。ブラッシュとは真逆の性格で対立するが、ある種の友情を抱くようになる。暴走の対決後、神に召される



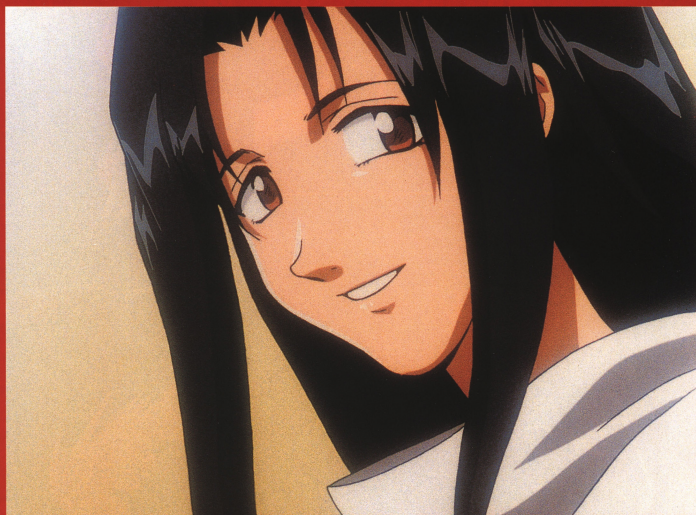


Legato Bluesummers

ナイグズの右腕として活動し、刺客のガンマンな右腕の扱いに自信を絶する。ヴァッシュを殺すためなら手段を選ばない冷酷無比な男。登場したこの頃は、常に煙草を食しており、意外にも甘い物好きである。凶悪の持ち主。

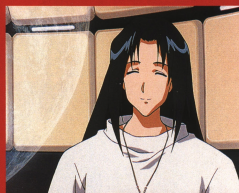






Rem Saverem

プロジェクトSEEDSを管理する母船のオペレーター。放いヴァッシュとナイブスの船であり恋人のような存在。移民船団が難に落ちるのを止めるようとして、難民に奪われる。死後もヴァッシュの心に強く残り続けた

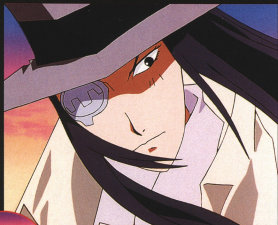


ヴァッシュとともに生まれた、この世で唯一の“同じ存在”。母船のルーの人間模様を見ているうち人間に対する猜疑心を膨大させ、その果てに移民船団を襲ってしまおう。ヴァッシュにも人間を捨ててしまおうとするが……

Millions Knives



GUNG-HO-GUNS



Dominique the Cyclops

ドミニク・サイクロプス

GUNG-HO-GUNS第一の女性。知能でないレベルの動きを見せ、ヴァッシュを苦しめる。その能力の爆明かしは、隠された右目による催眠術。ヴァッシュとの戦いに敗れ、去った後、マインによって処刑される



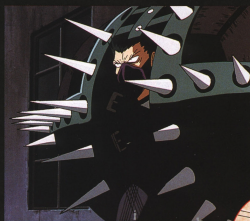
Money the Gale

マネー・ザ・ゲール

最初に登場したGUNG-HO-GUNS。20年間、地下家で刺客となるべく鍛えられた。相手に仕込んだガトリングガンと、巨体に似合わない凄早い身のこなしが武器

Rai-Dei the Blade

次元斬一刀流の使い手であるGUNG-HO-GUNS。長刀ひとつでヴァッシュと互角に立ち合った上、腕のライフルでさらに窮地に陥れる。しかし、それがヴァッシュのエンジェルアームの発動を呼び、絶叫とともに消滅



Mine the E.G. Mine

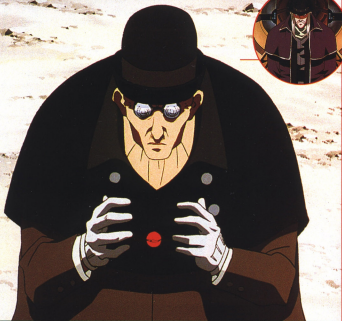
球体の胴についた無数の刺を飛ばすGUNG-HO-GUNS。ヴァッシュとの戦いに敗れたマネブとドミニクを逃がす為の体。口は通者だが戦闘能力は低く、ヴァッシュとは相手にもされなかった



Hoppered the Gantret

自分自身が巨大な弾丸となって敵を撃つ、という特異な戦いをする男。グレイ、レオノフとともに、ヴァッシュの隠れ軍のシブに潜入。重力プラントの破壊を企て、それを止めたヴァッシュと激戦を繰り広げた



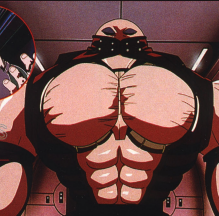


Leon of the Puppetmaster

無数の人形を同時に、薄暗から導くことができるGUNG-HO-GUNS。その人形は本物の人間と全く区別がつかないほど精緻。暗黒軍のシブへの潜入に際して英雄的役目を果たし、佳人達を解放する

Gray the Ninelives

九つの命を持つ、と謳われるほどの不死身ぶりを持つGUNG-HO-GUNS。シブの中で、ウルフッドと死闘を展開する。ウルフッドが放ったロケット弾を喰らっても立ち上がった蘭丈だが、その正体はロボット



Zazie the Beast

宙状の高周波発生装置で砂連虫を操るGUNG-HO-GUNS。まだ少年だが“魔人”としての器用しさを、すでに持ち合わせていた。ヴァッシュに誘を突きつけるが、その後ウルフッドによって射殺される



Caine the Longshot

釣竿のような長いライフルを用いて、超長距離からの狙撃を得意とする。GUNG-HO-GUNSでは唯一の完全なアニメオリジナル・キャラ。砂漠から町中にいるヴァッシュ達を狙うが、崖っぷちでめられ、自殺を図る

Midvalley the Hornbreak

サキゾホーンから出す毒撃を武器とする最後のGUNG-HO-GUNS。LRの時に書いたヴァッシュの前に、レオと共に現れる。サキゾホーンで助けた人々を苦しめた事で、暗し快の暴発によって倒れる



Chapel the Evergreen

父を殺した少年時代のウルフッドを描いて、暗殺者に育て上げた男。GUNG-HO-GUNSの一人だが、最後ヴァッシュを助けることはなかった。ウルフッドと同じような十字架が武器





Descartes



Frank Marlon



Elizabeth



Julias & Moore



Brado



Brilliant Dynamites Neon



Kaite



THE SEED'S crew



Lina & Grandma



Kuroneko



Charlie



Nebraska Family

FILM

TV Animation



STORY

言われねえか。慈愛の心が足りないって。合い言葉は「LOVE&PEACE」

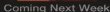
その星には伝説があった。語り継がれていく魂の軌跡があっ

それは、荒廃した二つの都市。それは、五番目の月に刻まれた悲しみの傷跡。それは、人々の心に残った恐
男が歩く。なにもない星の上を歩く。男が歩く。生き抜くために。男が歩く。思いを紡ぐために。男が歩

こんなにも青い空の下で。未来について考えてい

[text by Yousuke Kuro]





俺たちは水の滴。空から降ってきた雨露
この砂の層でジリジリと日に焼かれ、いつの日か干上がっていく
今は大きな傘の下で存存しているも、明日はどうなるかわからない
先のことは神様にしかわからない。俺たちは水の滴。空から降ってきた雨露
この砂の層で風に吹かれて、やがて地に染みついてく。そして、俺たちはこの星の塵となる

#1 600億\$\$の男

Story

ここは終の国。ロシアやノルウェーによって買われながら、砂漠の中心地で暮らすタタ
族が力の全てであるこの国に、「人 間 公 庫」とアダガを盗った一人の男がいた
その名はヴァッシュ・ザ・スパンビー。800年5日目の黄金国
その国に於ける最大な黄金を得るために、今日も黄金を盗む者がヴァッシュを逢う
あか様で、ヴァッシュを追い討つたのは、デルトと今日1日と暮らすその一味し
けれど黄金を盗む者が見えヴァッシュという男は、拳を撃たない平和主義者だと言
うべけれどデルト保護会が派遣したメルクリムも、ヴァッシュの盗みを探してい

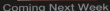


言葉では伝えられないものがある。それは人の思いだ
 心の中の思いは言葉に宿らない。だが、その思いを知る術が一つだけある
 相手の目を見つめることだ。少女は境に膝をついた。紳士は俺に膝をついた
 だが、彼らの顔を見た瞬間、運命が転換し、真実が解き明かされていく
 相手の目を見ればわかる。真実は、一つしかない

#2 TRUTH OF MISTAKE

Story

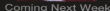
水不足に悩んで、水源を占領し富を得ている男、クリフ・セザール
そのクリフの屋敷が最近、謎の男たちに狙われていた
しかし屋敷には、連邦支局長の令嬢マリヤンヌも滞在していた
クリフは伝説的ガンス「ヴァンシュ・ス・スタンピン」を用心棒として、ラウのごとくに
しかく狙われた男は、マリヤンヌに一目惚れし口説き始めるとある、カレィヤツ
当然彼女に当てるクリフも、その男が本物のヴァンシュだとは思っていない
その夜、またしても狙われる侵入者。しかしヴァンシュやその仲間もどこか不可解で……



過ちを犯した者は、自らを責める心を閉ざす
過ちを正すことはできない。人は過去には戻れない。だから飲む
のんだくれ。酔っぱらい。傷いても隠せない悲しみを酒で薄め、喉に流し込む
納蘭人、フランク・マローンは、ただ、酒を飲む
そして、空になったグラスに問いかける。俺は間違っているのか。俺は間違っていたのか

#3 PEACE MAKER

働きもかつて毎日勤まられていた男、フランク・マローノ
しかし、かつての彼は、町を脱出したこともある天才的な就職人だった
マローノに鉄の堅壁を築き上げて来たヴァッシュは、当人は知らずに
訪べられるマローノと友人になる。マローノの秘めた苦しみと気づくヴァッシュ
マローノは10年前、銀行強盗によって妻と子供を殺したといふ過去を持っていま
にも銀行強盗が使っているのはマローノ自身が作った鉄壁だ
そんな時、銀行を襲った強盗が現れる。単身男向うかヴァッシュの腕にマローノは……



精算できない過去がある。振り払うことのできない過去がある
 心の中に抱えている思いはお互いに同等だ。一人は愛した真実のために
 一人は愛した娘のために。引き金に指をかけることでしか
 二人の男は答えを出すことができない。思いをのせた弾丸が互いに向け放たれた瞬間
 男は、たが静かに涙を垂れた。過去が、人を縛る

#4 LOVE&PEACE

町を牛耳るボストーク郡。彼らかつて荒神ボストークと恐れられた盗賊団のボスだったそのボストークの娘を人質にして、驚愕事件が発生する

緊張した場面にふらふらと現れたヴァッシュは、驚かずに新たな人質になっていける始末。そこでヴァッシュは、放り投げた程に過剰なまでの怒りや義憤に訴える習性だと知る。どうやら犯人たちはボストークとの間には、深い因縁があるようだ……

一方、港場には目撃者数客のスタンプがなす者たちを集めて、緊張の準備を整えていた。ボストークとスタンプの誓い「やりやめふ目の当りたてにヴァッシュは」







Coming Next Week

何かを得た時、何かを失っていく

その事実に目を背けて、生き続けることはできない。失ったものは元には戻らない大切なもの。かけがえのないもの。それをもくなくさないために必要なもの。渾身の中に込められた怒るさなない感情。男は知っている。黙っている。何も始まらないことを。動き出さない限り、変革が起きないことを。

#5 HARD PUNCHER

Story

ある町で、運ってきた資金稼ぎをあっさりと盗み取ったヴァッシュ。しかし、その姿を見た町の住人が、総出になってヴァッシュを捕まえた。町の存亡を握るブランドが壊れてしまっ、大金かどうしでも必要だったのだ。町を救えないまま逃げ続けるヴァッシュを、住人たちは持つてくる全ての武器を持って追う。重を弄やした市民が集った最後の手段は、暗黒人ネブラスの親子の召喚。超巨体のゴフセフが持つワイヤー付きロケットパンチ（銃）か、住人を襲った時ついに、ヴァッシュは自らの鉄を抜き、ゴフセフの拳に全弾を打ち込んだ。



Coming Next Week

思いを抱き続けた年月が長いほど、人は過去を生きていく

抱き続けた思いが深いほど、人は過去を美しく置きおける

美化された思いは、やがて露しきへとその姿を変え、思いを抱く人間を縛らなくしていく。前を向いても歩くことができない。復讐という名の罪い謝が、彼女の心を縛り続ける限り。悲しみの裏が、彼女の胸を流れ続ける限り。

#6 LOST JULY

Story

ネブラスカ親子の資金を町に寄付したことで、住人たちと和解したヴァッシュ。そんな折、大型のサントスチームに乗って、町にブランド技術エリサベスがやって来る。あなたのことならなんでも知っているとか、ヴァッシュを道徳に導くエリサベス。しかし、彼女は刺傷を被ってヴァッシュを襲わせる。謎めいた人物でもあったエリサベスはヴァッシュを捕らえていたのだ。なぜなら彼女はヴァッシュが起こした大事件「ロスト・ジュライ」の被害者だったから……。そんな時、事後中のブランドが突然暴走を始める。それは町の消滅を意味していた。







Coming Next Week

物欲。欲求を満たすために断固なく繰り返される悲劇
 狂騒。他人を屈辱させて身置するほどに得られる快感
 その依怙に食をゆたなた男がいる。バド・ラド団のヘッド。元男
 プリリアント・タイガーマスク・ネオン。彼の両肩にある巨大なダイナモが光を放つ時
 サンドスチームが震動する。漆黒の闇の中で、凄惨なる宴が始まる

#7 B.D.N

Story

サンドスチームに乗って町を後にしたヴァッシュは、船内で至前通の少年カイトに出会う
 カイトは実は、バド・ラド団に雇われた工作員で船内に無数の爆薬を仕掛けていた
 カイトの導きにより、漆黒の闇を裂いて現れたのは、バド・ラド団首領、D. ネオン！
 サンドスチームを制したネオンだったが、宝が詰まった大宝箱を開けることができない
 あくまで宝を求めるネオンは、サンドスチームを崖から落とすとして宝庫を破壊しようとする
 絶壁に向かって暴走するサンドスチーム！！
 全ての乗員乗客、そしてカイトを救うため、ヴァッシュの一人っきりの戦いが始まる！



Coming Next Week

罪を犯す者は罰を。生きていくために仕方なかったと
 罪を犯す者は罰を。もう逃げ出すことはできないと
 罪という名の影は、何も知らずにひたひたとつきまとう。後悔と苦悩が繰り返され
 絶望へと行き着く。だが、罪人は知らないのだ。振り返ればそこに光があることを
 こんなにも、こんなにも確かに、自分を照らし続けていることを

#8 そして荒野と空の間を

Story

サンドスチームについての驚くべき知識を持っているカイト
 実はこのサンドスチームを設計したのは、カイトの父親だった
 カイトは、仕事に明け暮れる父親を憎み、バド・ラド団に力を買ってしまったのだ
 船の全容を熟知するカイトとともに、暴走阻止の反撃に出るヴァッシュ
 その間にも、サンドスチームは絶壁に向かって暴走を続ける
 ネオンの元にとり着いたヴァッシュは、メルリとミリアの助けもあって
 ネオンとの一騎打ちに。タイムリミットが迫る中、ふたりの戦いの行方は？





Coming Next Week

砂漠で出会った一人の男。巡回牧師。ニコラス・D・ウルフウッド
彼は笑って俺に言った。「難儀な男だ」と
全てを見透かしたような後笑の表情に、俺は何も言い返すことができなかった
この男との出会いには運命なのか。それとも、神が与えたひとときの血縁なのか
その男の名は、ニコラス・D・ウルフウッド。砂漠で出会った、巡回牧師

#9 MURDER MACHINE

Story

バスで移動していたヴァッシュは、砂漠で行き詰っていた一人の男を発見する
その男は、巡回牧師を装った怪しい牧師。ニコラス・D・ウルフウッド
ウルフウッドの手帳に対する愛しさを窺って、ふとこの男はヴァッシュだった
しかしシートを外れてしまったバスには、大きなピンチが迫りつつあった
ロストテック/ロジーのセキュリティチームが大量に襲って来たのだ
逃げ遅れた子供を救うため、バスから飛び降りるヴァッシュとウルフウッド
絶好のコンビネーションをみせるふたりは、やがてメカの製造基地にたどり着く



Coming Next Week

誰かのために何かをしてやりたいと思う
悩むことで、相手に微笑んでくれればいいと思う。無謀の行為は美しく
悪意は人の心をはくくむ。見返りを求めない思いは、人として尊ぶべきことだ
だが、それを維持しようとしてはいけない。無理を続けられ、やがてそれは「経」
という名の花を咲かせる。人の心を繋ぎつなげる「絆」のある花に

#10 QUICK DRAW

Story

復讐を抱えたニールとその母（美人）を助けるため
ヴァッシュをクイックロー大会に出場させようとする悪徳するウルフウッド
しぶしぶ納得したヴァッシュだが、ウルフウッドの分も申し込むことを忘れたかった
ふたりは満堂に勝ち上がり決勝戦へ。ウルフウッドは決勝を辞退しようとするが
ニールと母親を助けるために人に取られ、ヴァッシュを殺せと脅されてしまう
やりたくない真逆勝負を求められる、ヴァッシュとウルフウッド
お互いの執着が同時に体を貫き、ふたりはドッと地に倒れるが……



Coming Next Week

二重穴。命を与えられた人間が生き続ける中で
避けては通れない別れ道。それが訪れた。どちらに進んでも何かを失う
どちらに進んでも幸福を掴み取ることができない
だが、別れた道は本当に二つしかないのか？ 違う。進むべき道は無限にあるはずだ
俺たちが、進むべき道は一つじゃない。未来への道は、決して一つじゃない

#11 ESCAPE FROM PAIN

Story

あるキャラバンに合流したヴァッシュとウルフウッド、そしてメルルとミリアの4人
そのキャラバンは、生産プラントが豊富な町フォンデルリクを目指して進んでいた
豊かなフォンデルリクはその分置成も厳重で、町に入るには特別な手帳が必要だった
特別な手帳とは、キャラバン隊長の真摯の息子、ジュリアスの胸に刺さった印
しかしジュリアスは、キャラバンの乗組員を、黒いチームととらえられ捕らえ出す
ジュリアスから真相を知ったウルフウッドだったが、キャラバン全員を犠牲にしまで
自分勝手な逃避行をしようとするふたりを、固は許すことができなかった







Coming Next Week

人には優してはならない戦域がある

痛み込んでではない思ひの裏がある。その思いを逃げるために
生きている者同士が相まみえる。白いコートを着た男は静かに喉に貫いた
「ついに見つけた」と「お前の命が欲しい」と。その男は随分より深き笑みを浮かべた
レガート・ブルーサマーズ。死土に足入れられた男。ただ、静かに

#12 DIABLO

Story

高空の下で物思いにふけるヴァッシュに、殺意とともに降りかかる。青い髪の男
彼は「君の命は今日、返える」とヴァッシュに告げる
そしてその夜、予告通り刺客が襲れる。高所にガトリングガンを出込んだ男、モネヴ
ヴァッシュを殺すために20年間訓練に明け暮れた、GUNG-HO-GUNSの一人目だ
夜の町を舞台に、ヴァッシュとモネヴとの想像を絶する戦いが始まる
激闘の末、善き悪の死人を出すことなくモネヴを倒すヴァッシュ
しかし青い髪の男、レガートの夜場は、ヴァッシュの運命を大きく変えていく



Coming Next Week

7月20日付定例報告書。モネヴという男が起こした事件から2日目
彼の解雇はいつか解けていません。今回、私は改めて思い出されました
危険、彼と接している。どこか多幸感にたつてゆく感覚なのですか……
ヴァッシュ・ザ・スタンビートがニューマノイド・タイフーンと戦われる所以
相対、彼のもとにはこうも大きなトラブルが数多く転がり込むのでしょうか

#13 ヴァッシュ・ザ・スタンビート

Story

死傷こそ出なかったが町が半分破壊し、多数のケガ人を出したモネヴとの激闘
それから2日たったが、町はまだ大きな傷跡を残したままだった
そんな中メルは、ホテルの一室で、本々あるの報告書をタイプしていた
ヴァッシュとの出会いから現在にいたるまで、振り返るメル
しかしモネヴを倒した時のヴァッシュは、今までのとは全然違うものであった
そんなメルにヴァッシュは語る。おれは過去を清算したい、と
ヴァッシュの抱えた苦しみの一環に気づいてしまったメルだった



Coming Next Week

前を向いて立ち見送るという姿とていとうとが来る
自分の考えを強く、ただひたすらに走り続けるのは美徳だ。だが、他者の見持ちや
思いをないがしろにしているわけではない。父と母の思いに気づかないまま
がむしゃらに生きたとしても、それは自己満足ではない。時には立ち止まるのもいい
しばしの休息であるのなら。人の思いが感じられるなら

#14 LITTLE ARCADIA

Story

町で若い男に襲われていた老夫婦を助けたヴァッシュ
老夫婦はその男を見込んで、ヴァッシュを用心棒に雇いたいと言ふ
長い年月をかけて静かに自分達の土地が、地主のモーガンに買収されているのだ
そしてモーガンの手下として働いているのが、老夫婦の息子バドウィック
町で老夫婦に結んだ男が、実はバドウィックだったのだ
凶暴なモーガンが本気で土地を襲撃する前に、バドウィックは悪戦を脱しようとする
しかしモーガンは強烈な敵。ネブラスカ親子（母と娘と息子3人）を用意していた



Coming Next Week

人が人を殺す。己の理屈だけで人の命が断ち切られていく
母も父も、過去の全てが一瞬にして虚空に消える。それを個人の感情だけで行うのは
果たして正しいのか。道徳ロードレックの死体を前に賞しき女は言った
なんの役にも立たないクズ共を排除しただけだと
ドミニク・ザ・サイクロプスが言った。これは、大団円なのだ

#15 DEMONS EYE

Story

ジュネオウロックに襲れた。人買いロードレック一味の副長とその取りまき
傍若無人に暴れる男が来た。彼等は組合員一人の男に殺害されたという
副長を殺したという青い髪の男を殺そうと、やっさになるロードレックの本陣
大団にも、その男レガートは副長の前に姿を現せる
次の瞬間、ほんの一瞬にして、何十人もいたロードレック一味は、その半分に惨殺される
それはレガートの死に集った悪人たちが、GUNG-HO-GUNSの仕業だった
そして、そのうちの一人、ドミニク・ザ・サイクロプスがヴァッシュに語る！







Coming Next Week

制式舞い乗艇が、今また降り落ちようとしている
生と死の狭間で失った記憶の断片は、終極への道を示すものだったのか
命の灯火が吹き消されようとした瞬間、まばゆいまでの光がオーガスタを包み込んだ
ヒューマノイド・タイフーン。800億番目の賛金番。ヴァッシュ・ザ・スタンビード
これが、過去の始まり。これが、旅の終わり

#16 FIFTH MOON

Story

オーガスタシティを訪れたヴァッシュは、凶悪な殺人者を被って町を無人にする
そこに現れたのが、次なるGUNG-HO-GUNS、E・G・マインと雷志・ザ・ブレード
ヴァッシュを消滅するだけそま力のないマインとはいき、雷志は本物になった
刀だけが武器と知れた雷志だったが、軌の隠し技によってヴァッシュは窮地に
その時、ヴァッシュの側にレガートが直接訴えてきた
“使え、あれを”というレガートの言葉に、ヴァッシュの眼が光り始め……
ジュライに結いて発動したエンジェルアームは、雷志ごとオーガスタをのみ込んでいく



Coming Next Week

大好きな人が死んでしまったら、どんな気持ちになるんだろう
とっても悲しいんだけど、レムは僕に教えてくれた。僕はその気持ち
よくわからなかったから、レムがいなくなった時のことを考えておいた
そしたら、目から熱い涙が落ちてとまらなくなった
……レム、泣かないで、レム、僕が側にいるよ。僕はさみを一人にしない

#17 レム・セイブレム

Story

廃れた地球から、新天地を目指して宇宙に飛び立った大組織「Project SEEDS」
それはコールドスリープされた5千万人の人類の運命を狙った、一大移住計画だった
プロジェクトを管理する母船には5人の乗組員とともにふたりの少年の愛があった
一人の名はヴァッシュ、そしてもう一人の名はナイツ
同じ環境で育ったふたりだったが、それぞれ感受性がふたりの生き方を定めていく
無能で威張り散らし、恐怖な人間関係に陥っている人々たちを見たナイツは
やがて人類が不安な種だと考え始める。そして彼がとった行動は……



Coming Next Week

天空に輝き、我々を見下ろす真つ赤に血塗られたあの五番目の月を見
そして悲しいのは、その別の名を、その別の記憶を、見上げるだけでいい
吾が心でその別の記憶は5番目の月に刻まれている
フィクス・ムーンに、ヴァッシュ・ザ・スタンビードの記憶が刻まれている
そして時は流れる。語るべきは、未来へと続くその軌跡のお

#18 今は、さよなら

Story

オーガスタシティを破壊し、5番目の月まで届つけた「フィクス・ムーン事件」
その後、ヴァッシュは名前を変え、老妻と少女の家に隠れて平和な生活を送っていた
一方、ウルフワットは消えてしまったヴァッシュの行方を探していた
ウルフワットがたどり着いたのは、「ヴァッシュ」一線に囲まれた町
そこで彼は「ヴァッシュ」に居た少女を助ける。モリスという男に出会う
体中あたりの平和と幸福が、彼に、ウルフワットの記憶を思い出させた
そしてヴァッシュは少女に別れを告げ、再び運命の流れに身をまかす







Coming Next Week

強い意志は心を重く立たせる。だが消さざる意志は、心の境界を極端に狭めてしまう
家族を失った男の悲しみが憎しみとなり、やがて殺意へと変化する
当然だ。当然の理いだ。こいつは死んでもいい人間だ
我が親の引き金に指をのぼす。罪が人を変える。罪が罪を生む
ああ、でも僕は。それでも僕は償いたいんだ。罪を感じる人の心を

#19 HANG FIRE

Story

ボロ家とプリズ家が、サテライトを語る飲みどろの利害争いを続ける時、ニューオレゴン
ヴァッシュはマックス・サイモンという老人に会い、その助を助ける
しかしその時、プリズ家の男たちが、サテライトの開放を占拠するという事件が起こる
殺し合いを見送すことができないヴァッシュは、事件を一気に解決に導くのだが
最後、敵に敵を捕縛された男の苦しみを見た時、ヴァッシュは動くことができなかった
ワシは神様と違う。万端でないだけに死にならなければならぬ時がある……
ワルファットの底きくはヴァッシュには届かない



Coming Next Week

辛いことがあった時、悲しいことがあった時、旅人が悲しい場所がある
それが放物だ。どんな過去を捨てて旅人が放物に離れたのか、今はわからない
どんな苦しみを見送っているのか、今はわからない
だが旅人は、自分を支えてくれる者、自分を包み込んでくれる場所があるから
前へ歩き出せる。一歩一歩、踏みしめて歩いていくことができる

#20 FLYING SHIP

Story

130年前に地上に落ちた艦船。そこは地上から断絶された世界で
ロストテクノロジーの遺産を受けた人々がそよやかに暮らしていた
ヴァッシュに引いては艦船までたどり着いたワルファットは
青年ブラッドを始め艦船に暮らす人々の神秘的な態度に、いらつきを覚えるのだった
地上からは見えない艦船だが、執拗なGUNG-HO-GUNSは少しの隙も見逃さない
黒人レオノフ・ザ・ババードマスターが操る無数の人形が、艦船への侵入に成功する
艦船の住人を次々に殺していき人形。大きな苦しみはヴァッシュを襲う



Coming Next Week

隠れないものがある。守りたいものがある
どんな苦しみを見送っているのか、今はわからない
高いコートをまとった男は、両手銃バーベターリックの銃を手にした
これ以上、苦しみを見送ってはいないために。これ以上、苦しみを見送ってはいないために
遠かな昔、ゼラニウムの花を前にして飲まれた花言葉を、握るささいな涙を胸に秘めて

#21 OUT OF TIME

Story

レオノフ、そしてグレイ・ザ・ナインライブス、ネッパード・ザ・ガントレット……
3人の魔人を相手に激闘を繰り広げるヴァッシュとワルファット
レオノフの人格を破壊しながら、残りの3人の魔人に迫っていくヴァッシュたち
しかしレオノフはによって重傷を負ったレオノフは、レオノフの死を前にした
人々の祈りもむなしく、地上へと落ちていくのだった
ヴァッシュとワルファットへの怒りから立ち上がり、地上での異出逢いを驚かす人々
そんな中、ブラッドの幼なじみの少女ジェシカは、レオノフが操る人形にすり変わっていた



Coming Next Week

保護。身を守る術。人は、誰がかり弱さを露呈し、それ故に弱くなる
そして、知らず知らずの内に仲間以外の者を排除していく
だが、排除された者はどうなるのか？ 自ら果てた原動力
身を寄せ合って暮らす子供たちに、僕は笑いかけた。今日を生きた。明日を生きたよう
そして、明後日も。たとえそれが、永遠に続く苦しみだとしても

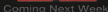
#22 ALTERNATIVE

Story

とある時にたどり着いたヴァッシュたちだったが、住人達は頃として時にいれてくれない
その時、ヴァッシュが出会ったのは、同じく町に入らずに砂漠で暮らしていた子供達
非常食の提供を交換条件に、子供達の家に泊めてもらうことに
しかし一夜明けたと、町の住人達が取り囲んでいた
リンチに耐えるヴァッシュとワルファット。と、その時、無数の砂漠虫が彼らを襲う
統制の取れた砂漠虫の動きに、ヴァッシュは誰かが由た手を操っていると考え
その誰かとは、GUNG-HO-GUNSのザギ・ザ・ビースト。ヤツとはどこにいる？







23 寧園

ヴァッシュを助けるため、ザジを撃ち殺したウルフウッド

Coming Next Week

24 罪

Hallelujah







Coming Next Week

夢を見たよ、レム。その夢では何もかもがひどく置いていてな
そう、人の心も。僕は遠くからそこで生活する人たおを見つめながら
どうして人は生き続けるんだろうって、何度も思うんだ
レム、置いてレム。……僕は間違ってしまった
僕は間違ってしまったんだ。僕は、どうすれば

#25 LIVE THROUGH

Story

ミッドバレイ、そしてレガートとの戦いを終え、重傷を負ったヴァッシュ
1月の月に連れて入ったメルリとミリアは、そんなヴァッシュを抱い
辺境の村へとたどり着く。働きながら懸命にヴァッシュの看病をするふたり
ヴァッシュの体の傷も、どんどん快方に向かっている
しかし、人を撃ち殺したという事実が、ヴァッシュの心から湧き出ることはなかった
そんな時、村に立ち寄ったトラクタ重機手から、ヴァッシュの正体が村人にばれてしまう
怒りにまかせた村人たちのランチに、なすがままのヴァッシュだったか……



Coming Next Week

130年前。あの日。あの時。僕たちは生まれてきたよね。穏やかな日々が続き
僕たちの後にはいつもレムがいた。でも、ずれてしまった想いは生き方をええたな
後悔はしていないよ。僕はもう一度誰か
人を殺さないことを。人を殺さないことを。僕を助けてくれることを。夢を見ることを
未来への切符は、いつも白紙なんだから

#26 こんなにも青い空の下で

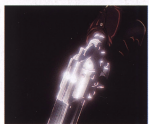
Story

ヴァッシュとナイヴス。かけがえのない兄弟であり、この世界でふたりだけの“存在”
全ての悲しみを乗り越えたヴァッシュは、ついにナイヴスと別れる
レムを死なせ、SEEDSの移住計画をこの星に届けた130年前、そしてロスト・ジュライ
それぞれの想いを抱き抱え年月を生きてきた兄弟が、最後の戦いを開始した
人間の能力を遙かに超えた、ふたりだけの静かな激闘
そして最後の最後にヴァッシュを助けたのは、ウルフッドの声だった
ヴァッシュの戦いが終わった時、世界は……





OPENING FILM



TV Animation

TRIGUN
T

今堀恒雄さん独特のスピード感のあるギターサウンド&1枚絵と切り替えの早い連続したカットがミックスされたOPは、まるでMTVのような印象さえ持つ。わずか90秒の間にハードボイルドな世界観が凝縮されており、回を追う毎に意味深なカットの謎が明らかにされていくのも興味深かった。また、EDはうって変わってゆったりしたムードが漂い、ヴァッシュの東の間の平和と黒ネコの姿に思わずホッ。小道具の効かせ方もニクイ!

ENDING FILM

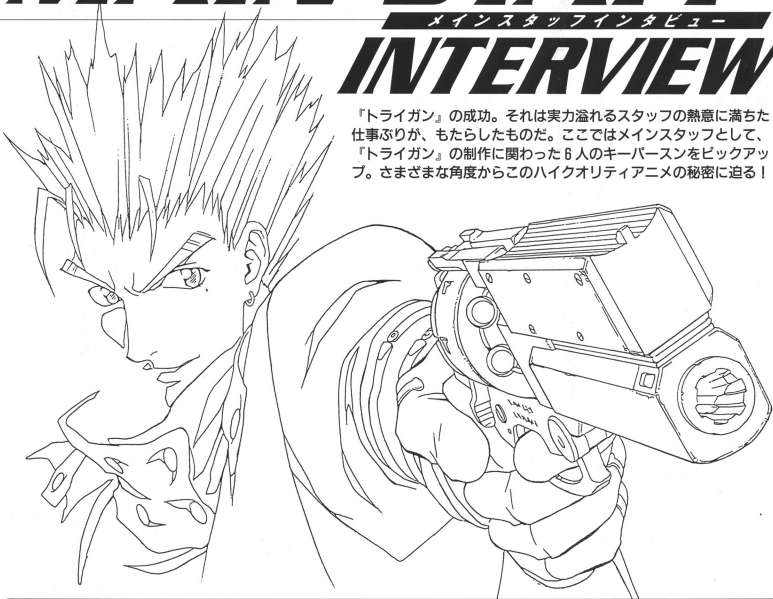


MAIN STAFF

メインスタッフインタビュー

INTERVIEW

『トライガン』の成功。それは実力溢れるスタッフの熱意に満ちた仕事ぶりが、もたらしたものだ。ここではメインスタッフとして、『トライガン』の制作に関わった6人のキーパーソンをピックアップ。さまざまな角度からこのハイクオリティアニメの秘密に迫る！



星の伝説 text by Yousuke Kuroda

その星には伝説があった。

語り継がれていく魂の軌跡があった。

それは、荒廃した二つの都市。

それは、五番目の月に刻まれた悲しみの傷跡。

それは、人々の心に残った恐怖。

その星には伝説があった。

語り継がれていく魂の軌跡があった。

それは、紅いコートを着た優しい悪魔。

それは、三つの銃をその身に宿す、人在らざる者。

それは、人々の心に残った笑顔。

その星には。

伝説があった。

持ち得ていた。

抱えていた。

譲れない信念を。

耐え難い現実を。

絶え間ない想いを。

深い憎しみを。

矛盾する想いを。

出せない答えを。

だが、男は振り向くことはない。

前だけを見つめる。

そこに崇高さはない。

汚れている。

汚れて生きる。

泥にまみれ、草をはみ、地を爪で削る。

そうまでして前に進む。

それをよしとする。

泥の中で。

生きる意味を実感する。

嵐気楼の向こうに影が揺らめく。

紅いコートが砂塵に舞う。

シルバー・メタリックの銃が陽光を受けて輝く。

男が歩く。

なにもない星の上を歩く。

男が歩く。

生き抜くために。

男が歩く。

思いを紡ぐために。

男が歩く。

こんなにも青い空の下で。

未来について考えている。

西村 聡

SATOSHI NISHIMURA



「トライガン」アニメ化の企画のオファーが、監督をきたあたりから、お話を聞きましていたんですが、西村 一昨年6月からいじったと思います。マッドハウスのほうから「こういう漫画があるんだけど、監督をやってみないか」というオファーがありました。で、実際に読んでみると、これは面白い。描きやすいという感じがありましたね。僕のとこに話が来たのが一番最初のほうです。ほかのスタッフに話が行くのは、それから1ヵ月後、2ヵ月後ぐらいの話になってくると思っています。多分、丸山さん（Dの丸山正三さん）の中では、最初に監督を決めるといって流れがあったんだと思います。

アニメに際して「トライガン」という案は、監督の目にはどういふふうにはまりましたか。

西村 原作の内藤さんには悪いんですが、全然知りませんでした。単純にバツと絵だけを貰った。作画さん大変だろうなあっていうのがありました。漫画だと特徴的なキャラクターは、ディテールをより多めに描きざるを得ないでしようね。アニメにするためには、そういう部分をいかに落とさなくては、からといって、全然違うものになってしまうようにするかを考えた。その辺は、吉松（キヤラクタの吉松博さん）という人が話をはしりました。ウァッシュが「一番変わった話かな」。

キヤラクタ デザインはオ디션にだったんですか。

西村 そうさせていただきました。これは単純に僕が経験不足であるからで、自分ではつきりとしてた初期できかなくたっていうのが正直なところですね。オ디션という内藤さんの反応が、一番良かったのが印象的なんですよ。もっと原作に近い絵を描かれた方がいいしって。ただ内藤さんがアニメはアニメ、漫画は漫画というスタンスで最初から接してくださったので、内藤さんの絵になてイスをすてて出してきた点には、最初から反発めちやくちやよかったです。

原作の内藤さんからは具体的に要求みたいなものがあつたんですか。

西村 あまりなかったと思います。「変えないでくれ」と言われた部分は、最初から僕も変えないつもりだったと思います。むしろ、内藤さんが率先して、キヤラクタをこんなふうに直したらうだ、というくらいにスタンスでやっていたし、いいましたね。原作を変えないようにしようと思ったポイントはどういう部分でしたか。



アニメのウァッシュについて初期の何話かは、美女に頼いじやないですか。これは監督の考えですか。

西村 ああ、あれは丸山さんからの要望です（笑）。原作はストイックなキャラクターという印象ですものね。最初、丸山さんのほうから「女の子に頼い」という要望が出たときに、当時の主要スタッフの中にも「えっ?」って、みんな反対の気分が充ちてました。でも、それを取り入れるんだら、どう解釈すればその部分が反映できか考えたんです。ウァッシュのキャラクターを作上って、彼が「殺す」の信念を持っているという部分は重要な。なぜ「殺す」をやっているかは、彼なりの理由というのには原でもある程度は保たれていますよね。その中で、自分の中で再構築していくと、「人間好き」という言葉に行き着いた。彼は人も動物も、たしか劇中では殺していません。でも、それを考えると、そういう解釈で成り立つかなと思います。子供もよくよく理解するし、女ももちろん、男だって別に毛嫌いしているわけはないでしょう。「女好き」というより「人間好き」と思っていたければいいと思います。

確かにそうと考えると、ウァッシュの行動原則はつきりと思えます。原作の第1話はそれに沿って、最初にはオリジナル展開でし、その後の監督がいろいろのし、西村、ウァッシュのキャラクターを明確にし、たいこと、義経とは本来どのように使わ



スタジオライブ所属。「トライガン」でTVシリーズ初監督。「電撃交響楽団」(タタ)、「美少女戦士セーラームーン」の原画を担当。「新世紀GPXサイバーフォーミュラ」、「空想科学世界ガリバーボーイ」、「みどりのマキバオー」、「Petshop of Horrors」(Ⅱ4)等の演出などを手掛ける。



なければならないかという部分をやっておきたかったんです。特に拳銃に関しては3話で如実に出ています。ヴァンシュ・ザ・スタンダードがいかに「殺さず」の人間なのかは5話で出てきます。そこに至るまで絶対に銃を撃たせない流れを作って、5話でキラクターを完全に立たせようという大きな読みみないものもありました。

また3話がちょっと面白いお話だったので、2話がないと、3話になかなかならないというのが僕の中であって、1話がないと、おやっけ具合がちょっと足りない。3話がそこそこ面白い話なので、そこに至るまでもっとワックション欲しかったというのが、正直なところですね。ヴァンシュのコミカルな部分というのは、後半に行くにつれてなくなっていきます。ただ、内藤さんのテイストの中で、いわゆるヤグ願いたい人形はかなりの比重を占めていて、それを全くなくしちゃって、作品の印象もかなり変わって見えてしまうと思ったので、その部分からちゃんと残しておきたかったです。前半があるから、後半お話が重たくなりつつも、かなり残されている部分があると思いますしね。

—その重たくなるというか、見ている方も辛い後半への折り返しになるのが12話になりましたね。これは脚本の黒田洋介さんに聞いたんですが、GUN-GO-H-GUNS編に入っていく位置をどこに持っていくか、監督とのせめぎ合いがあったという話を聞いたんです。

西村 それは実際ありました。オンエアの形が区切りとしていいんじゃないかなというふうには考えてますけれど、その前のワフッド登場の回が、かなりいい脚本が上がるまで、面白いです。後半、ワフッドが作品の中でかなりの比重を占めるであらうことは、大体わかっていたことだから、僕の方で彼の話をもとと作ろうと書きました。

あれは、ヴァンシュがボクで、ワフッドがツツコミで、コンビになんてなつて、すごく動かしやすいんじゃないかなうて思ってます。

西村 キヤラクターとして動かしやすいというのは黒田氏も言っていました。ほかのキヤラクターとの対比で書こうと、彼が出てくる、話が転がってくるんです。そういう意味でも、彼は非常に動かしやすいキヤクターだったと思います。僕も、描いて面白かったし、あと胸のだけ具合とか、なかなかエロい(笑)。

—エロい、ですか。

西村 アレロコのように、内藤さんがひどく興奮したように、エロい、つまり、エロいって(笑)。いやあ、そこまでは計算してなかったんです。あと、速水さんを使ったというのは、それまではリ・メリとヴァンシュの3人行動でした。それをちうと壊してもおかしくないという思惑がありました。そこでネイチタイプを関西人でもある速水さんにお預けしたんです。加えて速水さんの今までの役柄のイメージというのがありますよね。それもヴァンシュたちの中にボン入って、きたときに、同時に壊していいと思っていました。キヤラクター配置の部分では、速水さんというのはかなり比重がありましたね。エロくなるのは思ってたんですけど(笑)。

—前半でも、ヤグというか、割と明るい話をやりながら、少しずつ12話に向けてキヤラクターや物語の閉塞性を壊していく作業というのは、やっていたわけですね。

西村 それはむしろ、黒田氏によるところが大きいですね。12話に向けてという意味では、オリジナルの11話とか、僕はほとんどし

ても非常に好きです。あれは、オリジナルのなかでは屈指の完成度と自負してるんですけれど。

—ワフッドとヴァンシュの考え方の対立が……。

西村 明確になる話ですね。むしろ、構成としては、そこでワフッドとヴァンシュのキヤラクターの考え方の違いというのが明確に出たからこそ、後半でワフッドが出てきたときに、殺す、殺さずの話に振りやすかったというのがありますね。もしもこれが、ワフッドが語り話で、さつさとほな、さいなら。だったら、あそこまでのテンションは生み出せなかったと思います。

—18話の再登場も、結構おもしろい感じが出てきましたよね。

西村 あれは、内藤さんの原作がすごくよくできてます。内藤さんは自分では計算してないようなことをおっしゃっているんですが、キシム・編で再会するに当たって、ヴァンシュってどういうやつだったか、リ・メリってこういうキヤラクターなんだよ、ワフッドってこういうキヤクターなんだよっていうのを、結構時間を費やして作業なさつて





て、あれは、非常にいい形じゃないかなと思
て、それ、ゆえに、アニメの演出は、それ
を活かすために、マキマ「猫のほのかお
話」というのは、量を増やしていただい
というところがあるです。

24話で、ヴァッシュがレガートを殺す。

それとで、「殺す」を貫いてきたヴァッシュ
が、初めて人を殺してしよう。あそこではワ
ッシュをどんなに愛したとすために必要だ
と、最初から決めてたんですか。
西村：最初から殺すのだなうとは思ってた
んです。黒田さんと脚本前の打ち合わせで、
殺すは一度決めてました。だけど、コテ
の作業中はかなり悩まされたね。脚本も終
了にはなりましたが、作業をしていて、
これは「本当に殺しちゃっているのか？」と
いうのが、本当に殺しちゃっているのか？と
いうのが自分の心で浮かんできます。案外
をしないと、かなり葛藤した覚えがあ
ります。

でも、あれがあったからこそ、逆に、次
西村：ええ、自分の中でヴァッシュは、どん
底をまた見切っていないかという思いが、や

っぱりどこかにあったんだよね。ヴァッ
ッシュは自分の考えで今まで一生懸命やっ
てきて、ついでに、彼は超絶ガンマンで
、何となくクリアされたんだよね。今ま
ではそれでいいかなって、最終的に、
ヴァッシュの通りに行かない状況の中で、ヴァ
ッシュのいかに望んでいない選択をなく
てはならない状態をつくりだして、一度どん
底を味わわせてはならない。そのやり
方、だけどやっぱりそれまでの「殺す」のやり
方を押し通す。そういう形にならないか、絶
対的な確率のキャラクターにならないかな。
そういう意味では、「ライガ」は、成長物
語の側面も持ってますね。

最終回は最終回、かなり悩まれたとお
聞きました。それだけでも、

西村：最後のオチの部分で、みんなにいじめ
られちゃったというか、笑。何というか、
最初に書いたラストはみんな不評だったん
です。
最初、どんなラスト考えられたんで
すか。
西村：最初、レムが楽勝に出てくるか、ど
うするかというネタだったと思います。
それはヴァッシュの幻想なんですけれども、
それに對してヴァッシュがどう受け取るか
という部分をちゃんと書いていたんです。自分
でも何か違うという印象があったね。ど
うだったか。レムの幻想と一緒にヴァッ
シュが去っていくような形になったのかな。
あんまり惜しいです。ねえ。

最終回の本編のセリフ、コートを脱ぐ、統
をはなま置いとくとか、最初の段階で
はなかったと思います。ヴァッシュの心の動
きの中で一つの区切りとして、ヴァッシュ
・ザ・スタンバイが「一応成した」という意
味合いを見せるために、そういう部分を足し
ていったというのが、最終形態になったの
かな。そういう方向に持っていったと思いま
す。
内藤さんに電話して、「どうでしょう
う？」とか相談したり、周りのスタッフにも
「どうかな、どうかな」としていろいろ聞い
たり、まわりの反応を見ていた。

—— ナイヴズとヴァッシュの戦いのところの
話を聞きたいんですけど、ガンアクション
の演出、アイデアというのは、どういふ
うに作られていたんですか。

西村：香港ノアルでもって書いてました。が
香港映画の銃の使い方は意識してました。が
その集大成という感じですかね。あくまでも

面白みにして使うという考え方というか、ア
イデアは、主に黒田氏から出てます。僕の中
で足したのは、業を討つとか、そういう
細かいアイデアくらいですね。どう見せるか
という部分は、僕の中でかなりやられてい
たと思います。

—— 結撃戦というよりは、肉弾戦のような
すごい迫力でしたね。

西村：それは、あえて量をなくしたとい
う部分で、それが強さなんだと思います。
倉庫さん（倉庫の倉庫さん）にそれま
でさんざん迷惑をかけておいて、「最終話は
撃ちまくりですか」と、つて、免許持を最初
にいたでいて、笑。バカスカ撃つて、ダビ
ンダのときにも言わせてもったんですけど、
それでも量が足りなくなっちゃって、倉
庫さんは言葉がつかって思ってたらしいん
です。言葉、ねえなんなんあって、笑。

アニメ史上に残る、屈指のガンアクション
シーンです。

西村：そういつていただけるのは、非常にあ
りがたいです。

—— 最初のタイトルは、「こんなにも白い空
の下で……」でしたよね。やはり、ラストも
太極にいじられたんですか。
西村：そうですね。脚本に書かれたラストは
も、大分違ってます。ラストのアイデアは
神宮司さん（メカデアの神宮司さん）が
出したものです。最後、たかさんの弟、次
移民船が空から降ってくるというのだった
んです。その移民船が白いという設定だつ
たので、そういうタイトルになったんです。
それは一つの形には思いますが、神宮司
さんが言うには、「これで一つの銃の時代が
終わった」という意味さだったんです。
ただ、それがまたやってくることは、銃社会
がこのころまでやっていくわけにはないん
です。一応受け取りましたけれども、神宮司
さん（メカデア）さん、ごめんなさい。や
っぱ僕の中で違っていて感じました。
じゃ、どうするか。それが今の形です。
白い宇宙船が降りこないなら、「白」
を入れていいやないかと、で、書い
てます。最終的には自分の中でイメージした
ラストを、描く様になりました。
原作とは違う、アニメーションのトライ
ガンになったと考えると、いいんですけど、こ
れもスタッフに思わなかったか、そこでもも
ていけたんだと思います。

「本当に殺しちゃっているのか？」
とコンテ作業中に葛藤していました



スタジオオルフェ取締役。「魔法少女プリティサマー」
「デュアル」(OVA)、「ロイヤル・プリンス」(OVA)、「
きメモリアル」(OVA)、「ロイヤル・プリンス」(OVA)、「
オ」のシリーズ構成を手掛ける。「他、99年10月新番の
シリーズ構成も3本もやってる。多忙だぞ、黒っち」

002

SCENARIO WRITER INTERVIEW

黒田洋介

YOUSUKE KURODA



黒田 日本ビクターの北山(※)プロデューサーとの飲み会ですね。新強で夜の2時から、「カッコーいアニメがやりたい」「なんや、僕がグッってたんです。その時は「トライガン」の企画が動いているなんて知らなかったんです。後になって「誰かかかってきて、君に任せて。みたいなことを言っていたら、わーい、やたてな感で。その時点、全話脚本まで担当する」とも決まっていたんですか？

黒田 最初、シリーズ構成やらせていただくという話になって、メイスタフと会った時、ライターのさんは、どういふ布陣で考えているんですか。って聞いたんです。「君の好きなんでいい。知り合いのライター、呼んできなよ。知り合い、倉田英之しかないです。愛しいな話があつて、そのまま誰か入らずにすると」と愛、かなり、なし崩し的な(笑)。

黒田 でも、1人でやらせてもらえるなら、やってみたいという気持ちはずばりあるまま

した。10話過ぎたあたりから、マジに1人でやるって覚悟決めた。

もともと「トライガン」はお好きだったというんですか。

黒田 もちろんです。「キャプテン」時代から注目してました。

それは、どういふところが？

黒田 「キャプテン」来たのは、プリアント・ダイマイト、ネオンの回なんです。あのキャラを見て、面白い、カッコいい、クールでカッコいい感じが惚れて、ただのカッコよさじゃないんですよ。

アニメでは、オリジナルのエピソードも結構あったんですけど、それは黒田さんが骨組みを整ったんですか？

黒田 前半のほうは、結構うちやうつたほうですね。でも後半の20話以降のストーリーは、まず内藤さんに「自分は、こういう方向で考えている」というのを教へてもらって、あとはデイスカッシュに次デイスカッシュ、ただ、内藤さんの方向をそのままだけに、フアンがマンガを読みたいしなうはつてしまうので少しづつ脇道に外しながら、作っていったというのがありますね。



最初から最後まで通して、それぞれのポイントをお聞きしたいんですが、まず1話から3話までを、オリジナル・エピソードにしたのは？

黒田 それは西村純樹からのオーダーです。

ヴァン・ユ・ザ・スタンプドがという人物が、客観的な視線で描きたい。この風々とした男は何者かというシーンから始めたいという話だったので、じゃ、メルとミリーに動機いさせよう、あれは、メルの視点から描いているという感じがするね。あの男は何者か、すいガンズを、頭部そう、雷動はへなまよて、愛、このアイデアは、ホントにドンビシヤだっと思うんです。そんなおかしな男はあだけの悪いを抱いていました、というのが話で見えてくる。

原作の最初のエピソードより面白くするたため、あえてその前に4話作つたという感じでした。初めを筆を擧げたのもう話だ、それまでは筆を擧げたんです。黒田 5話まで一発も筆を擧げたというの、僕は言いたいです。要するに、一発の弾に込める意思の表明ですね。ヴァン・ユ・ザ・スタンプドが人を守るために人殺しの



武器をえて引き抜く、その瞬間を描いたのが5話。

それからオンの話があるって、その後オリジナルストーリーがいくつ続いたあたりに、どういう感じだったんですか？

黒田 もう時効だと思ふんでぶちやけて話すと、10話ぐらいから魔人編を始めようと思つてたんですよ、僕は。でもう話を書いてた時、監督がめっちゃやりに入ってくれたんです。ヴァッシュとウルフワットの掛け合いを、特にパスから2人で同じポーズで飛び降りて、「何やってんの？」というシーン。関西方面のノリに近づけてみた。それが監督の大坂磯に触れたのかあ（笑）。それでこのノリをもっと見たいというオーダーが出て、10話を書いてたんです。本当はウルフワットは9話で去っていくはずだったんです。

原作通りには、ええで、裏でレガートと会ってました。みたいな話を魔人編とシंकロさせようかなと思つてたんです。だから10話は、物語が全く進展しない話なんですよ。9、10、11話はウルフワット3部作。それぞれ登場キャラクター、シリアス編にあたるんです。11話は、コミカルをやった後でウルフワットというキャラクターを描り下げた話ですね。人生の妻には立ち向かっていけ、という一般的な思想から逆説的に、むしろ逃げてもらいたい、というのがテーマで、苦しみから逃げたいと論ずるのにはヴァッシュ・ザ・スキャンビッドの生き方としては違うだろう。それを論ずるのにはウルフワットのほうだろうという、今後の展開を暗示した回なんです。

で、いよいよ魔人編へ。
黒田 ええ、でも、ウルフワット投入で物語のテンションが上がって、監督は12話でもう一回、ヴァッシュの話やらない！と言つていたんです。僕は「いや、もうこはレガート登でしょ」ともめたんです。よ、こは12話が、構成上で一番のポイントでした。

その後で総集編があるというのは、黒田 今後の展開に絡む人間関係を全部のせておいて、これからはこのメンバーで話が進んでいきます。じゃあ、ここまでの話をおさらいしましょう、という切り替えスイッチみたいなものですね。

魔人編の構成に関してはいかがですか？
黒田 だいたい内藤さんの原作がアイデア通りですね。あとは流れて、ちとずつ登場

の順番を変えたり、それからアニメにするとき、エグイ描き方をアレンジしたりと。やっぱり、パンパンと次から次へと敵が登場するとか、カッコいいすからね。血濺を肉體するという感で。

原作と変わったのは？

黒田 例えは、ナイフとナイフは原作では巨体の中に9人の人間が入っている。けどそれはちよとていうことで、アニメ版的に口ポットにした、とか笑。

そして、原作とは違ったフィース・ムーニ事件があつて、その後にくのが。

黒田 重要なレム編ですね。大橋聖志が演出、吉原孝博監督にやられました（笑）。緊張感ありました。あの宇宙船の乗組員のドラマは、どのまにまででき上がったんですか？

黒田 ヴァッシュとナイフズが初めて人として形成されていく状況が、ムを入れた3人だけというのは足りないような気がしたんです。人間には足りないような気がしたんです。そういう話を通して、ヴァッシュとナイフズが人間という生き物の本質的なものに触れていけるを描くには、無理に人くいは欲しいな、と。それで、無理やり原作をねじ曲げて作らせてもらったんです。

ナイフズがよく分かった人間に近づく、というのが、よく分かったことを実践しているんだ、けど、としても試みない矛盾がある。おかしい、と思ひ始めるという流れですね。最初はいい字だったんですけど、疑問がどうしても払拭できなかった。ナイフズはそういうタイプのキャラクターで、最初から「悪か！人間どもを抹殺せよ！」なんて思つたわけじゃない。仲間たちが気に入らなかつたんで、全部ひくるめて殺しやめたい感じが、むしろ、人間は悪か！という感覚が強かったのはレガートですね。

だからレガートはナイフズに心酔したというか。
黒田 そうですね。やっぱり同じ人間だからこそその感覚なんじゃないでしょうか。もともと僕は「悪な人間」というテーマみたいなのが、個人的に苦手です。だから、ナイフズのヴァッシュに対する気持ちは「人間はゴミ。おまえは違う。なんで、わざわざゴミの中に埋もれていくのか。その感覚が私には信じられせん」という感じなんだと思つています。

わざわざ好んでゴミまみれになつていくヴァッシュ（笑）。

黒田 そう。だからナイフズは「おれが一番信頼しているヤツが、何とゴミと見られてるんだよ。汚ねえだろ。つて言いながら、えり百たんで引き戻すみたいなん。そういう感覚でいいんじゃないかと思つたんです。

ナイフズは分かったんですが、レガートの行動の動機は、掴むのが難しいすよね。黒田 レガートはあの星の現実完全に失望しているんです。あの男は夢を何も持っていないです。極端な言い方をすると、目的すらない。目的があるそれは、自分だけの矛盾した存在を死なせよことだけなんじゃないでしょうか。もう少し話数の余裕があれば、そろへんちやんと描けたんですけど、語りすぎるとチープになさし、あの位でもいいんじゃないかと、今は思つてます。

それでも、24話のはかなり迫りがありました。
黒田 レガートを描り下げる回にはあつたんですけど、あの1話だけは、ちよとと難しかったですね。ホーンフィークもいし。しかし、レガートの死にさまで納得





させられたような……

黒田 あれもスタッフ間の話し合いの結果で
すね。内藤さんのアイデアも入っているし、
「ちゃんと殺そう」と言ったのは西村監督で
した、これ言っていかにうかがわらないん
ですけれど、レガートにヴァッシュを操らせる
こともできたんです。でも、監督が「ヴァッ
ッシュが自分で撃つた」と言ってる

黒田 自分の意思で撃つたんです。

でも、確かにそうじゃないと、25話のワ
ッシュの葛藤がうまく生きてない感じが
します。

黒田 そうですね。それに残り話数のことを
考えると、あんな条件で留まるより
人を殺したんだ、人を殺したんだというキッ
キツの状態に追いやりたかった。

それで立ち回りの25話、あの回は、すこ
く黒田さんらしい回だと思っただけです。ガー
ンと落ち込んで、立ち直るという。

黒田 でも、これも本当なもう少し時間的
な余裕が欲しかったですね。ファンの人にも
「立ち直り方が早いんだ」とか「安っぽい
んだよ」とか言われて、確かに、反省すべき

点なんですけど、時間がねえ？（笑）
でも、メルとレムが重要なあたりが
すこしく美し。

黒田 あれも「あんなのメルじゃなく」と
いう意見がありましたけど（笑）。個人的に
描きたかったのは、ヴァッシュ・ザ・スタ
ンピーが持つ理想は、人々の中に必ず宿つて
ますよ、ということ。人間は現実の中で
生きていくけど、誰だって理想はある。それ
を實踐しようとする気持ちさえあれば、未来
は見えるんじゃないかと。それにメルは
理想を語ったけどやなくて、ヴァッシュが好
きたから、中に割って入った僕は思っ
ているんです。そんなにすごいことはしてな
いんです。好きな男がやられているんで
「やめろくれ」と言っただけのシスターなん
です。ただ、そこには、理想も含まれていま
す。なるほど、じゃあラストについてお聞き
する前に、問題の23話（一画）の話を。

黒田 すこかった。ありていにお腹が
ぎで、怖くなったからなんです。

でも、死ぬのは最初から決まっていた
んだ。ワルフウッドってどう考えても死ぬキ
ャラなんです。ごめんよ、みんな。

レガートに操られたセリオに撃たれる
という展開になったのは、どうですか？
黒田 多分、誰も、ヴァッシュとワルフウ
ッドのつぎきらない事情で戦うんだらう
って想像していたと思います。それでヴァ
ッシュがどうしようもなくなつてワルフウ
ッドを撃ち殺してしまう、そういう予想を裏切
りたかったっていうのもあったし、なによ
その展開は僕自身書いていて気持ちよくない
だらうな、と。

原作以上に、ツカーな感じのふたりで
したしね。

黒田 それはワルフウッド登場場をやった時
に、そうならざるを得ないんだらうな、と感
じたんです。原作のワルフウッドは、あんな
に打撃解けないですけれど、でもアムンで
は親友同士になてしまて、チャペルを別
人にしたのも、それが理由です。

実際に撃たれたシーンはなて、ヴァッ
ッシュと何気なく会話をあたりが、スワイッ
クでしたね。

黒田 「気づけよ、ヴァッシュ」って、よく
突っ込まれてるんですけど（笑）。でも、ワ

ッシュは実際は気づいていて、もう二度
何を言っても無駄だろうって思っていたとい
うのが、僕の基本的なラインだったんです。
なるほど……

黒田 とにかく23話は感情がうまくつまず
いた。僕、あの回は帰るから見返してます
から（笑）。23話があったから、残りの3話
を書き切れたんだと思います。24、25話と不
幸が加速していくあたりは、尋常じゃない入
れ込み方をしていますから。

そして立ち直つて、最後の戦いに臨む。
最終話の展開は、いろいろな折衷案があれ
と聞いています。

黒田 めちゃ、めもめした。最初のタイトル
が「こんなにもいい好きの下で、僕は未来につ
いて考えようと思う」という長いタイト
ルだったんですが、「白い星」という言葉
を使ったのは、宇宙船が降りてくるはずだっ
たらなんです。未来の切符ですね。

地球からの？

黒田 ええ、テクノロジーを持った移民船が
また降りてきて、砂漠での苦しい生活にビ
リオオドが打たれるという展開だったんです。神
宮司さんのアイデアです。でも、監督は、そん
な美学的で安易な教義で、ヴァッシュの結
末を語りたくないと考えて、いろいろ話し
合った結果、それはやめよというこにな
ったんです。

その後、監督は内藤さんに電話で相談
したりと、随分悩まれたそうですね。

黒田 だから、僕が書いたシナリオとは、ラ
スト違っているんですよ。最後のセリオも違
うし「コート」を脱ぐという場面も、シナリオに
はなかったんです。それでどうなるんだろ
うって思っていたんですけど、アフレコで監督
が作り上げたシーンを見た時に「素晴らしい
です。監督」と。ラストのヴァッシュの笑顔
もよくて、監督と内藤さんがそそを出し切っ
たラストを描いてくれたと思います。

「気持ちよかったですね」
黒田 もう大満足（笑）。

最後に「トワイガン」という作品を通し
てやった懸念を聞かせてください。

黒田 キョウの心情描写も大切だったけど、
やっぱり「トワイガン」はカッコいいガン
カシオンが全部だと思います。最終回なん
かその最終のもで、カッコいいガンカシ
オンをこれでもか、これでもかいいやつ
て感じて、書いていましたから（笑）。

ワルフウッドの死を書いた23話は
僕自身、70回くらい見返してます



吉松孝博

TAKAHIRO YOSHIMATSU



吉松さんの「トライガン」への参加は、オーディションだったんですね。

吉松 ええ、そうです。

オーディションの時は、この作品は自分に向いてる、絶対キャラデザインの仕事を取ってやるという強い気持ちがあった、というふうに聞かれています。

吉松 ははは。その時はそういう気分だったんですが、今、改めて質問されると照れますね(笑)。ちやうど「サイバードフォーニラ」をやった「スレイヤーズ」(劇団)をやった、次は「トライガン」と男、女、男女交互に描くことになるんで、「トライガン」をやった、そろそろカッコいい男子を描かなきゃいかん、というのがあったんですね。

その後、「土兵衛ちゃん」を描かせることになるんですが、本当に男女交互なんですよ。

吉松 ええ(笑)。

オーディションに際して、描いたキャラはなんだったんですか？

吉松 ウッソシコメリル、ミリアス。

なんでも原作者の内藤さんが、吉松さん



ここに掲載しているのは、吉松さんの修正裏面ラフ。右は「A.M.」98年10月号の口絵を飾ったイラストのクリンナップ。内藤さんがコスチュームデザインをよくするので、それに倣ってマイナーチェンジしたという。上のミリアスは、本文中にもあったピンボールをまき散らしたカット。コンテで撮影されたことをやったパターンだと。左下は超美形レガト様



TAKAHIRO YOSHIMATSU'S WORKS

のキャラをしたとか。

吉松 もっつ原作に近い形で描かれた方がいいらしいんですけどね。内藤さんは漫画は漫画、アニメはアニメというスタンスだったし、目の絵にないものを求められていたみたいで、その点で気に入ってくださったのか。

なぜ、原作に忠実に描かなかったんですか？

吉松 なぜと聞かれると、ちやうど困ってしまいますが、内藤さんに向けたメッセージだったという気がします。僕からのラブレター受け取ってくれ、みたいな(笑)。

オーディションの時に描いたデザインが、そのまま放映時のヴァッシュやメリルになったんですか？

吉松 いや、だいぶ変わっています。オーディションの時のデザインは、ちょっと作戦的な要素も入っていたから、こっちは人より目立つよな、という(笑)。

オーディションに通って、実際のデザインに入っていた時、気を配った点は何ですか？

吉松 デザイルをいかにそと落としていくか、というところですね。濃は細い描き込みが多いですから、でも、そと落として原作と全然変わったらダメだから、かなり気を配りました。西村監督とも念入りに打ち合わせして。

大変だったキャラクターは誰ですか？

吉松 やはりヴァッシュですね。特に服のデザインについては監督と一緒に、いろいろ工夫しました。

あの紅いコートですね。

吉松 まず髪で横顔がボロボロになっているというのにはヤメにして、腰にベルトを入れて内藤さんは分かって描いてもらっちゃったんですよね。でも、アニメーターが描く時、コートのズンズンと腰の位置が分からないというの、非常に描きにくいんですよ。腰が定まらないと、キャラクターの印象が変わっちゃうんで、でも、ベルトを付けることによつて、前掛けみたいに見える原作のコートのイメージを描けないとなつたんで、どうするべし。

いろいろな試行錯誤があつたんですね。吉松 ええ、さらに、腰にベルトを入れることでディテールを増やすと、全体のバランスが変わってくるので、それを修整するために肩にもベルトを加えたりしました。これは監督から出たアイデア。

スタジオライブ所属。「新世紀GPXサイバフォーミ
ュウ」「十兵衛ちゃん」「ラフリー-銀河の秘密」(以上T
V)のキャラクターデザインを手掛ける。『熱血口者
グキ・ガンガ-3』にも参加。マンガ『スカット&シリ
ーズ』のサムシング吉松としても筆頭(??)に活躍。

他にも随分練習されたキャラって、いた
んですか?

吉松 ミリイが変わったかな……。これはち
よと情けない二極三転ですが、愛。

それはどういう?

吉松 最初、ワカメみたいな髪だったんで
す。ウェーブがかかっていたので、なぜか勝手
に、ミリイの髪はワカメだつて感じ切つてい
たんです。それで、原作を眺め直したら、あ
れ、ワカメじゃないじゃんって(笑)。もう
キャラ表も出上がっていたんで、手
直して。

ワカメをストレートに直した、と。

吉松 それだけじゃなくて、こう変えち
やったんです。直し始めるという手を加
えたらなるんですよね、その時の時のプ
ームで(笑)。

プームですか……(笑)。

吉松 周りの人間にはよく分からない変更を
加えて、決定稿、決定稿、決定稿その2、
決定改その3と、落ちつかなくて(笑)。
放映が始まるまで美にたかんのワッパ
ジョンがあつたりしました。

周りの人が分からない変更というのが、
吉松、2つ並べてもここ違うんだって言わ
れた。でも監督は理解してくださって、新
しいアーティンの方を使おうと言ってくれ
ました。

ちよとずつマイナーチェンジを繰り返
して物事に近づけていくという。

吉松 割と僕がそういうやり方ですね。僕だ
けでなくアニメ業界にそういう方が蔓延
していて、本当はあまりよくないことなん
ですけど(笑)。

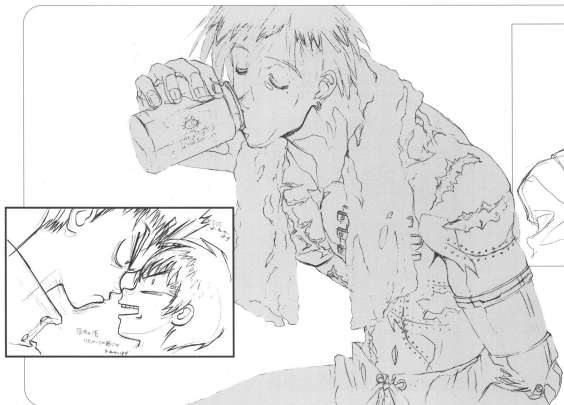
「トライイン」のキャラは、ギャグ顔も
魅力という強列ですね。

吉松 ギャグ顔は、描いていてしつたで
すね。後半に付いて来て辛いになってい
くのがかかっていたんで、絵的にもギャグ
から始まってだんだんアスな表情の似や
キャラにシフトさせていければいいかな
と、考えました。キャラクタが進化してい
く、というか。

それで、後半になる頃は、カッコいい
ヴァッシュが出来上がっていったとい
う。吉松 この扱いは、うまくいったん
じゃないか、と思っています。今回、よかつた
金儲けしてレナフとチエツでできる立場
に、にやにやしてですね。普通道パターンで、



上は、超美形ヴァッシュ。左は、男の魅力全
開のヴァッシュ。身体中の痛が彼のこれま
での人生を表している。左下はカイトに涙
をくらわしているところ。いいも悪いのヴァ
ッシュもよいが、ギャグ顔の方がよりヴァッ
シュらしいし、吉松さんが楽しんで描いて
いるのがわかる



キャラクターを作つて、あとは自分の話数の
作業をするだけだと、流れが作れないんで
すね。描く人によってキャラがボコッと変
つちやることがある。そういうのは避けか
つたんです。

作業をやられた回数にも、全話のレイ
アウトを考えた人さんですか?

吉松 やってない回もいくつかありますが、
出来る範囲で。

だから、キャラクターが少しずつ進化す
る過程を描けた、と。

吉松 それもあるんですが、監督が描かれた
絵コンテには絵に対する構図的な要求があ
るの、それを僕が拾い上げていくという目的
もありました。

それについては、西村監督も、吉松さん
の絵コンテの要求を読み取る力は日本一だ
とおっしゃっていました(笑)。

吉松 日本一は、言い過ぎですけど(笑)。
でも、僕が言わせてもらうと、西村監督の
絵コンテの力が大きいと思います。すごく
仕事しやすいんですよ、要求はつきり
しているから、僕的には、要求は案外にキ
ャラクターを描いていっただけで、それ
で出来上がる、要求に見えれば面白くな
って、いづれは、気持よく楽しい作業で
しょう。

具体的に、コンテの要求というのは、ど
んなものなんですか?

吉松 キャラクターの個性の感情が、フィ
ルムの流れとともに様々に変化してくのが
、西村作品なんです。だから、そのカット
そのカットに必要な表情が必要なんすね、
そこをいかにしてしまつたら、フィルム
の面白さが半減してしまう、僕はその表
情を汲み取って、いくんですよ。

監督が欲しい表情は、コンテで見れば
すぐに分かる、と。

吉松 ええ、僕には、さらにそこに邪魔にな
らない程度に、要求を加えてみられて
それで、監督の反応を見るのが楽しいんで
すよね(笑)。

それは例えは?

吉松 第7話のサントスチームの中の売店
で働いているメリルとか、ヴァッシュ
が買い物に来た時、メリルの顔に怒りのマ
スクを入れておいたんです。思いつきで、
ヴァッシュに「こニしていませんだ、グ
ァッシュに手を離れて苦勞している怒り
が、そこに出る。」



左右のイラストは
吉松さんがサーデ
ーション時に描い
たもの。ワッシュ
は、決定稿より
やや鋭い感じ？



確かにただ笑っているシリメリルの心情
が伝わってきます(笑)。

吉松 あと、トライガン。僕のお約束とい
うのがあって、い顔をしている時はインホ
ールがキラキラしていらっしゃる。3話でワ
ッシュが、バーのおかみさん「お姉さん」
というシーン。後ろ姿で表情が見えないん
だけど、ピンホールが描かれていることでい
顔をしてくれるのが分かる。

見えない顔まで見せてしまう。

吉松 あまりやり過ぎるとさうさいんで、そ
こはかたくな地球をやつてましたけど、あ
とは、サブキャラを作る時、これは監督様が
あるだろうというのをわざと描いたり。誰
とは言いませんけれど(笑)。
当てはまるかどうかは分かりませんが、
第1話に出たデカルトなんかはインパクトが
強く、内藤さんお気に入りだったという
ことです。

吉松 漫画にも出してもらってますからね。
あれは、この世界にはこんな体でかい人間
がある。というところを見たかったんです。
5話でコッフェを出す前の前振りなんです
よ。いきなり超巨体が登場すると、見ている



右は、原作でも人気のB.D.ネオン。
右は「A.M.」99年1月号の付録になった
ワッシュの正画版(ラフ)。それがク
ラウドアップされると下のようになります。無
駄に表情が変化しているのに注意！ 左
は「A.M.」98年11月号掲載用ラフ。最終
回を予想させる緊迫感あふれるイラスト
だ。十字架を抱えているのがミソ



人 ひっくり返るんじゃないかと思つて。

デカルトはかなりの強力なルックスの持ち
主でした。

吉松 内藤さんはでかいキャラをたくさん描
かれてますよね。その中で目立ってないライ
ンを狙ったんです。体型もアンコ型に入
っているんですよ。

これはキャラとは言えないけれども、ま
んが、ぬいぐるみのチャリ君もインパク
トがありました。

吉松 女の子が持つて逃げる一番大切なぬい
ぐるみという設定をいじったんです。あれは
あれでカワイイですね(笑)。

ファンに人気の高いワルウッドの造型
などは、いかがですか？

吉松 ワルウッドは難しかったです。ワ
ッシュでカッコいいキャラっていうのは、な
かなかないインなんです。カッコいい表情
を描く時、ワッシュとちよと辛い……。

表情をつけるのが難しかった、いきなりメ
インキャラでしたら、ワッシュにはそれ
まで重荷したものがあつて僕もなにして
たんですけど、ワルウッドがそれに追いつ
くまでが大変だった。

ワルウッドって、ギガ顔そんなに多
くないですよ。

吉松 僕はい顔を多くですね。それになんか
エロいんですよ(笑)。女性に言わせると、
権元の開き具合とかエロいらしくて(笑)。

権元を言ったら、子供頃のワッシュ
とナイス(笑)。

吉松 内藤さんか、あれは男性に言われ
ました(笑)。僕的には、してやったり、と
いう感じです。

先ほどのキャラクターの進化に聞か
れますが、後半のワッシュは実にシリアス
でした。

吉松 いつも辛うずな顔で、こつこつ描くの
が辛かったです。だからそれしかつたのが、
殴られて顔をボコボコにされたワッシュ。
久々にミモアのある表情で、「顔壊してよ
う、あしたのジョー」みたく(笑)。

そんな楽しみがあるんですか(笑)。
吉松 表情はいろいろ変わったほうが楽しい
ですよ。描くほうとしては、そういう意味で
も最終は決められたと思って満足してい
ます。全体的に、いろいろこつこつきた作
品でしたね、トライガン(笑)。



サ・ラフ&ピース劇場

by サムシング吉松



004 | MECHANICAL DESIGN INTERVIEW

神宮司訓之

NORIYUKI ZINGUZI



VERSION 1

神宮司さんと書かれる、アニメのタイトルロゴのデザインなど、よくお名前をお掛けしますけど、今回メカデザインという形で、トウガンに参加していますが、どういう経緯で参加されたんでしょうか？

神宮司「ご存じない方が、維新からかいつまんで説明すると、私は、本来、メカデザイナーではなくて、グラフィック・デザイナーという、いわゆる本の装幀をやったり、印刷物のロゴタイプという形でアニメ作品は今まで関わってんです。

そういう出版方で、今回のトウガン」の脚本を書いている、黒田洋さんと、は昔から付き合いがあって、もうかれこれ10年ぐらいたるんす。その彼が、たまたまある日、『今度、新番組で『トウガン』というカッコいいアニメーションをやるんだ』と、私に自慢するわけですね。

以前から私も『トウガン』を読んできて、ボロリと泣かされてしまったクチだったんで、『いいなあ、いいなあ』と羨ましがっていたんです。するとどうも黒田さんが私を

推薦してくれたらしくて、マッドハウスからコンペではないんですが、取りあえず描いてみてくれ、という話がありました。

最初のうちは、現実の銃をモデルにそのままアニメーターさんにリリナアップしてもらえばいいのでは？、という感じが、話が通らなくて途中で、どうもそれだけでは収まらないらしいと……。その中で、『伝わりと銃の知識がありそうな人間で、器用な人間がいなくてか、それで私呼ばれたんじゃないか』と思っていんです。

確かに通常の作品よりも銃種類の比重は大きいですが、最初描かれたのは、やはり銃関係だったんです。

神宮司「一番最初に発注されたのが、たしかモネウのガトリングガンとワアジユの銃、それとサンドスチームの3種類の銃だと思えます。内容的には、どれも原作のメカを忠実にアニメーションのメカに置き換えられるか、モネウのガトリングガンで、ワアジユの銃は基本的な銃の知識があるかどうかを試されているといった具合、サンドスチームの小型版は、完全にアニメ、オリジナルなものを作ったときに、原作とそれぐらい違いが出

るかというのを見るための3点だったと思います。それを資料監督に気に入っていただけたということ、参加が決まったという感じですね。

じゃ、作品世界に出てくるものは、神宮司さんが全部おられたわけですね。

神宮司「ほとんどが原作にあるものだったんで、それに即した形で世界観を広げていくというか、かみ砕いて、わかりやすく説明していく仕事だったような気がしますね。気持ちとしては、内藤さんの代打というか、いつも頭の中では、アニメーションにすると、こゝも内藤さんがこの話をやるんだって、こゝいうものを作るだろうという予測のもとに描いてたというのがあります。

原作は、以前から読まれてたわけですから、思い入れはたっぷりだったんじゃないかな。神宮司「そうですね。ダイナマイト・ネオンの話の後半で、『未来への切符はいつも白紙なんだ』みたいな部分に、グッときて泣かされてしまったので、これに参加できるんならば悔いはなしというか、愛。革命的に、初めてこの手のメカデザインをやることになったら、それがいきなりTVシ





つたです。

かなりのめり込んで、制作期間中はやっていらした。

神宮司、そうですね、毎回の締め切りいつはいつまでデザインして携わって、アニメーションの本編の仕事に携わって、そんなに長くはないものですか、アニメーション特有の分相作業を、いまひとつくわかってないというか、ある意味ではメカデザイナーとしての領域を逸脱した行動もしました、例えば脚本の本読みとか、打ち合わせがあれば大体、参加してました。私はメインスタッフとして

は一重後に入って来た新参者だったんですが、西村監督もこれが初監督、黒田さんも、TVシリーズの脚本をひとりで全部書いたのは初めて、加えて集まってきたスタッフが、なぜかみな30代前半、もしくは中盤はつかりだったんです。だから、新参者のわがままも受け入れてもらえる状況だったんだろなあという気がします。全員が初めて尽くしたんですけれども、だからといって、自分たちのデテローを守るためにシヤチホコ張ったりせず、お互い言い合いのことをガンガン言

いあつてましたね。そうすることで物語全体

が面白くなるんだつたら、誰のものであろうというアイデアなら構わないという、ハリウッド映画的なものの考え方ができた現場、たんにやないかな、非常に過激しいメイススタッフだったと思えます。

本読みにメカデザイナーが来るという話、あまり聞いたことがないですね。じつは全体メイススタッフが集まって、打ち合わせをしていたんですか。

神宮司、そうですね、作画監督の方とか演出の方が一緒にいらしたとき、時間があるのも加わって、いつも、5、6人でマッドハウスでこうするって面白くない、というのを意図なく言える環境でした。私にはそれが本当に理想的なシステムのような気がします。それが、どうも、周りに聞いてみると、そうではないところが多いというのが、逆に不思議でしたけど。

そうですね、ほかではあまり聞かないですね。

神宮司、それは、西村監督の器の大きさと、思います。普通だったらおれが決めるんだ、じやないんだけど、自分が仕切りたいというタイプの人だと、そういう打ち合わせは一切来さずに、脚本家と1対1で決めちゃうみたいないところがあると思うんです。だから西村監督は、そういうタイプではありませんでした。かといって、優柔不断というわけではないうえ、言うときはバツと言、そのスタンスが気持ちよかったんです。要するに、脚本家と私にメカルの注文をするし、監督も私にメカルの注文をする。その代わり、私もメカルの演出的な部分で監督にアイデアを出し、脚本家のアイデアも、メカデザインの出るから、脚本家にアイデアを出。ただ、結果的に、たくさん出たアイデアの中で、何が一番いいかを決めるのは、それぞれの人の責任でキツリやつていく、そういうスタンスが非常に気持ちいい現場でしたね。

すこいんですね。

神宮司、知り合いのメカデザイナーさんと話しても、「脚本家さんと話したことがない」とまず言うんですね。メイン以外のメカデザインの発注の手順としては、絵コンテができてから、メカをピックアップして、それを設定に落とすという作業が多くて、要するにメカデザイナーの作業は絵コンテの後なんです。演出がすべて決まった後なんです。だから、たどメカを開いているときに、す

ばらしいアイデアを思いついて、それを提出して、仮に採用されたとしても、絵コンテを描き直さなければいけないんですよ。例えばTVシリーズなどの、時間が長い作業の中では、それは結構タフに扱われているので、意外とすこいアイデアが出て、流れてしまうことが多いんです。

今回の回はそれらを先回りして、一番最初の脚本のときに全部行うという作業をすることで、そのようにありませんでした。

本編での筆談の扱いにしてもそうだし、物語の流れも、うそがなければ成り立たないというの、そういう打ち合わせが反映されているから不思議ですね。

神宮司、そうですね、みんな似たような世代だったから、大人になるまでに見てきたものが、みんな似てたんです。そういう共通言語があったので、打ち合わせもしてても、非常に話が通じやすかったですね。

でも、つまるところ、内藤先生の原作があったというのが本当に一番でして、みんなの中で、進む上での指針として、しっかり存在していたんですね、みんな何が作りたいのかわかっていたので、いかにラスタアで面白くしていくかというところに、みんな力を入れていたんです。

私の仕事のグラフィック・デザインはたとえば一人で作業するソロ活動でもアニメーションで、みんななせツシヨンをやっている感じがあります。しかもライブをやっている感覚がある。「トライガン」は、本当に面白い仕事でした。



漫画家。現在「ヤングキングROUS」で「トライガン マキシム」を連載中。「この夏はサンディエゴのコミックコンベンションに行ってきます。『BIG-GUY』のアニメ化、オモチャ化にひとり美夢に入っています。Lのジャケットの描き下ろし、終わったと思ったらず度にはDVDです。海洋堂からリリースのヴァッシュのフィギュア、後は連日次歌です。色々あるようですが、家からはあまり出ていません。トホホホホ」



「まだ『最終完成型』は全く形になっていない。全然、前です。『最終完成型』を描いたのは、『マキシム』の第1巻が出た後なんです。」

「となる」フィクス・ムービーやナイヴズの扱いなど、いろいろと明確にしなければいけない。」

「『トライガン』は様々な事情が重なって、数奇な運命を辿っています。まず、『キヤプテン』の突然の休刊で連載がとぎれ、その後『ヤングキング アワーズ』で『マキシム』が始まり、その後、『最終完成型』として無印『トライガン』の結末が描かれる。その後の『マキシム』の結末が描かれる。その後の『マキシム』の結末が描かれる。その後の『マキシム』の結末が描かれる。」

「『マキシム』の結末が描かれる。その後の『マキシム』の結末が描かれる。その後の『マキシム』の結末が描かれる。その後の『マキシム』の結末が描かれる。」

「『マキシム』の結末が描かれる。その後の『マキシム』の結末が描かれる。その後の『マキシム』の結末が描かれる。その後の『マキシム』の結末が描かれる。」

「『マキシム』の結末が描かれる。その後の『マキシム』の結末が描かれる。その後の『マキシム』の結末が描かれる。その後の『マキシム』の結末が描かれる。」

「『マキシム』の結末が描かれる。その後の『マキシム』の結末が描かれる。その後の『マキシム』の結末が描かれる。その後の『マキシム』の結末が描かれる。」

「『マキシム』の結末が描かれる。その後の『マキシム』の結末が描かれる。その後の『マキシム』の結末が描かれる。その後の『マキシム』の結末が描かれる。」

「『マキシム』の結末が描かれる。その後の『マキシム』の結末が描かれる。その後の『マキシム』の結末が描かれる。その後の『マキシム』の結末が描かれる。」

「『マキシム』の結末が描かれる。その後の『マキシム』の結末が描かれる。その後の『マキシム』の結末が描かれる。その後の『マキシム』の結末が描かれる。」





イガン」を3巻でまとめるためのアイデアとして、ずっと考えていたんです。でも、実際に「最終完成型」を描くまで、具体的にどういう演出にするかは保留にしまっていたんですよ。原作はナイヴズ絡みだったけど、アニメではあの時点でナイヴズを出したくなかったというのが、大きな違いですね。だから雷尼にヴァアシュが追いつかれて、そこにレガートの声が聞こえてきて発動に至る、という形になったんだと思います。

エンジェルアームスは、内藤さんのアイデアなんですか？

内藤 もともと「ドライガン」は3つの銃という意味で、第3の銃として片手が変形するというのは考えていました。それで、天使というか異形なものをみない銃にしたいんだって神宮司さんに話したら、あのデザインを上げてきてくれたんです。それで「うわっ、すげえよ、これ、大採用！」って。あのイメージから外れて更に上をいく出来で、ありがたございします。だからエンジェルアームスのオリジナルデザインは神宮司さん、僕はそれを忠実にトレースしただけです。

その後の17話も、オリジナルの要素が多かったんですよね。

内藤 黒田さん的に、月二穴が開いてどうなっちゃうんだっと思わせて、次の週いきなりSFで始めるという狙いがあったみたいで、あの回はさくさくだったんです。黒田さん、本当に20話、21話のヴァアシュの離れ身の話に聞いたら？

内藤 ナインライヴスとバベツトマスターとガンレットの3人を送り込んだのは、黒田さんと西村監督のチャオイスです。僕も確かに団体戦をやったんだって、上下の層がある舞台が面白いな、とあのバベツトマスターをあさって出したのも、正確なことだと思います。それで漫画のほうも……。

黒田さん連のチャオイスに乗った、あのあたりは、すぐ見覚えがありましたね。惜しみなくGUNDAM HOOD GUNNSを出して、その回うちにパンパンと殺していく、月刊連載漫画ではできないことです。

殺すといえば、ウルフウッドですね。あの時は黒田さんスタッフも「原作ではまだピンピンしてらるのに、僕達が殺しちゃったのか」と怖かったらしいです。

内藤 でも、ウルフウッドを殺すことは、かなり最初の段階で決まっていたからね。でも、美形で死ぬシーンを見たファンの反応は大きく。

内藤 認めてないってファンもいるから、殺さないとダメ。僕は、脚本が送られてきた時、ジーンとして、ああ、よく書いてくださった、と思いました。放映でもホロリとさせられました。アニメのスタッフが一所懸命ウルフウッドを送り出してくれているのが分かって、嬉しかったですね。

では24話のレガートは？

内藤 レガートの死にざまについては、それも含めてクライマックスをどうするかというのを、黒田さんと神宮司さんと、青山のデニスと8時間くらい話した記憶があります。

アニメでは「運よく思ってますけど、どうですか？」って言うところを、どう思ってるんですか？という感じで、お互いのアイデアをすり合わせるというよりも別モノとして話してました。アニメのスタッフの皆さんが一番いいと思う形を決断をつけて下さい、と言った覚えがあります。

お任せという感じで。

内藤 ええ、それで「スタッフとしてアイデアを求められたら、僕も参加する」という形です。レガートの死に方については、レガートはヴァアシュに目を殺させることがナイヴズへの一番の善いかな、と考えたんじゃないですかね、という話を、僕から黒田さんにして、「じゃあ、確々として死んでいくことにしよう」と。

あそこは西村監督が、ヴァアシュが自分の意思でナイヴズを殺すという展開に作り上げたという話を聞きました。レガートはヴァアシュに目を殺させることがナイヴズへの一番の善いかな、と考えたんじゃないですかね、という話を、僕から黒田さんにして、「じゃあ、確々として死んでいくことにしよう」と。

それで、26本でええと終わりましたからね。アニメの「ドライガン」は、内藤、まじと終わらせたのは正確だったと思います。漫画はいつ終わるか、見当もつきませんから。実は、西村監督にも黒田さんにも僕が、終わらせたいというなら、終わらさないで欲しいって言われていたんです。「最終回はほかにして欲しいか、このネタは原作で使っておきたいからアニメでは出さないで欲しいか」というのがあるな、そうする、と。でも「アニメはアニメで皆さんが愛した、あのものを全部やりきってほしい」とって答えたんです。



です。

それで、最終回のあの展開が生まれたんです。

内藤 ヴァアシュとナイヴズの対決で終わっていいのは、みんな考えてましたから。アニメ、オリジナルのガン・アークシオンは黒田さんですね。

最後の最後の決断については、ずいぶんデイスカッションがあったと聞いてますが、内藤、僕のものにも監督から電話があったんです。悩んでんだって。実は最後まで監督が直に電話してきたとってなかったんです。ゴッとしたんですか？って聞くと「締め方に悩んでる。最後はどうやってヴァアシュが去っていくのか。何を置いて周りに残すのか。って。それで僕は「分りました、考える時間を1時間ください」って答えまして……。

それで、じっくりヴァアシュの気持ちを追ってみた。

内藤 最後ヴァアシュに必要なものは何かな、と。やっぱりレムから脱却していいんじゃないかなあというのが、僕の考えでした。それで「ヴァアシュが去り出す」とするんです。





うに歩く。するとレムがスワツと消えていく。というの(は)でしよ」と答えたんです。レムを追いかけける存在だったヴァッシュが、レムを引つ張る存在になるというんです。監督はそれを聞いているというんですか？

内藤 実際にそのアイデアで書いてみたらしいんですが、ちょっと分りにくい展開だったらしくて、最終的に落ちついたのが、コートを持てるという。そこいろいろな思いが集約されているという形で。僕も「ああ!! いんじやないですか、それ」と。

それでラストが決まったんです。

内藤 僕は監督が最後の最後になって、直に電話をかけてくれたのが、本当に嬉しいかったですね。あ、僕も参加しているんだと思えることが、それでは、黒田さんが僕と監督の橋渡しになってくれたんですって。その後、僕は全部監督にお任せしていただきました。やっぱり監督が最終的な判断をするべきで、いかに原作者といえども監督のチョイスには従わないといけないと思っただけ。だから監督から直に電話を買って、本返りしてしましました。

それだけ前みが大きかったということなんでしょうね。

内藤 そうですね。絵コンテを見せてもらった時は、これだちよと終わってきたりないかなと感じたんですけど、放映を見たらエンディングまで休んでハジツと終わっていました。

照は、セル画が欲しいなるほどだったんですね。

今話して、内藤さんのベストエピソードを挙げると、どれになりますか？

内藤 うーん、やっぱり第1話は衝撃的でした。立体感覚のある演出がすごいな、とびっくりしている人の手をトランプが落ちていくところとか、第1話が完成した時、これだったというかな。もうこれでもしてください、と思いましたから(笑)。

これならOK。

内藤 あの時点で企画がなくなっちゃっても、この第1話があるかいいやつて思えるくらい、嬉しかったんです。黒田さんの脚本が素晴らしいかった話、原作すごく高度にまとめたていただいた話も好きですね。それから10話、15話、26話……。

あれ、お聞きしたかったのは、世界観の模倣になっているラントにいてです。ロストテクノロジーが残したブラックボックスで、物理法則を超えた生産活動を行う生体システムがラント。電球の形というの面白いと思っただけで、あれどういうところから発想されたんですか？

内藤 あれは、SFに近いという僕の弱点がある。もろに出てくる設定なんです。全部あそこ放り込んでいゃいいい、と(笑)。不思議な力、動く、とかそういうレベルに近い。

電球というのは？

内藤 電球の形が好きから、というそれだけなんです。たまたま皆さんの作品で、砂漠の上を山登機のおじさんがテクテク歩いてる絵があったんですよ。あれが多分、僕の中でラントになつていったんだと思います。こんなでっかい電球がなぜあんだと考えると、電球の中には何かを生産するシステムがあった、人々はそれにしがみつかないで生きていけないという緊迫感があれば、厳しい状況が作れるかな、と、そんな程度。

それでヴァッシュとナイツは、ラントの中の生体システムだったのが、人として生まれてきたという……。

内藤 ええ、まあ、そんなりで……。

アニメでは本数に限りがあったというところもあるでしょうけど、ラント自体の設定は世界に紛れるような感じで、あまり触れられませんでしたね。

側としては、なんなり監督を殺して入れましたから。こいうふうにして話を食らしても大丈夫なんだよっていうのは、アニメから得た大きな収穫でした。とても勉強になったところですね。

全てを説明する必要はない、という。内藤 肝心なところが抜け落ちてたらダメですけど、何が肝心で何が不要か、というのは僕なんかは必ずしも資料監督と分かってるし、しゃいまだね。

アニメは本数で、砂漠の星というところで木を使った建造物を出すと石造りの町にしたいというの、ありましたね。

内藤 あれはアニメ、オリジナルですね。僕は木材プラントみたいなものあつて、紙や木材を作っているという感じでもいって、思っただけです。でも、五連りの町のほうが資源とした雰囲気が出て、うまいなあ。

そこもアニメからの収穫いい感じですか？

内藤 本当にいろいろと勉強になりました。漫画の作り方が変わってしまっただけですから、アニメ以前と。

アニメ化がなかったら、漫画の「トライガン」も全く違う方向に進んでいた？

内藤 いや、もう「トライガン」自体なかったんじゃないかと(笑)。もしもしたところ入りになっていた可能性も、けっこうあったというのがあります。

「マシマム」や「最終形成型」を描き出す中で、ストーリー面で影響を受けているかな、と思われた部分はあつたんですか？

内藤 おありです。と言うかアニメがなかったら、全くの別物になっていたでしょうね。なにより黒田さんのストーリー構成を見せてもらった時に「あ、なるほど」と。この物語というふうにならねえことができた、っていう思いましたから。それまで、どう終わるんだらうってずっと考えていたんです。一人ぼっちで。

では、今後「マシマム」はどのような方向に進んでいくんでしょう？

内藤 どうなんですか、自分でも分かりませんが、僕は今の場のノリが恋です。から、とります。今やつとまわりのまま来たという感じですね。もう一つねりを加えて、オリジナルな流れがでないかな、とは思っているんですけど、これから描きながらじっくり考えていこうと、どうか「マシマム」もよろしくお願ひします(笑)。

アニメ化で得た収穫は多いです。
漫画の作り方が変わりましたから。

LOVE&PEACE



今堀さんが、サントラを手がけたのは「トライガン」が初めてだったということです。

今堀 ええ、青野（まこと）さんの仕事でよく呼んでいただいて、その縁で、サントラの話が来たんだと思います。

どういう作業から音源に入っていたんですか？

今堀 原作のコミックスなどの資料を読んだり、ピクチャーの井上（雅彦）さんと大体二人で感じの音にしようという話をした後で、西村監督や音楽監督の本田（保則）さんと打ち合わせをしました。それで、まずオープニングの曲を作ることになりました。

最初、打ち合わせで、西村監督は某バンドのTシャツを着てきたらしいですね。

今堀 ええ、音楽好きの方だと聞いていたんで、Tシャツを見た時、このバンドのような音が欲しいんだな、と思いました。

別に口に出して言われた訳はなかったんですか？

今堀 単にTシャツを着てきただけだったんです。でも、ずつと後になつて西村監督とあの時の話をしたら、やっぱり気づいてただけだったかと笑ってました。

それで出来上がったのがオープニングの「H.T.」。

今堀 そうですね、そのバンドの音に照準を合わせて作りました。笑。

—BGMに関しては、どのような音作りをされたんですか？

今堀 それについては、井上さんと本田さんに気を使っていたんだ、というのが大きかったですね。長い曲を数曲作ってくれればいい、ということで、楽をさせてもらったと思います。

確かに「トライガン」のCDは、シーンごとに使われる短い曲がたくさん入っているという感じがあります。一つ一つの曲が、ちゃんと曲としての構成を持っています。今堀 シーンに付ける短い曲をたくさん作ってくれ、と言われたら、難しかったです。思います。そういう曲の作り方はやったことないんです。

—サントラの発注のメニウって、だいたい「戦いの曲」とか「悲しい曲」とかシチュエーションによって分けられているんじゃないですか？でも、「トライガン」では、それとは違う方法が採られたということですか？今堀 そうですね。本田さんかいたいたいたメニウは、キャラクターに付ける曲、キャラ

クターのテーマ的な曲というオーダーでした。

それは例えは？

今堀 ヴァンシュだった「男の背中」とか「意気なりやサ勇」とか、メロウな気分とか「怒りの炎」とか、そういう言葉がメニウに並んでいるんです。僕は、その言葉を元に曲をイメージして作っていました。それは、かなり特殊なメニウという感じが……。笑。

今堀 この本田さん独自の、キャラコピみたいなものが面白くて、イメージがかなり入っていていいんです。それら言葉はほとんどありません。例えば「怒りの炎」という言葉が作ったのが、一枚目のCDの1曲目「NO.1 BEAT」。

—じゃあ、CDに収録されている曲には、それぞれ対応する本田さんのコピーがある。今堀 ええ、ここで全の補明かしをしても、しょうがないことだと思います。

でも、もう少し教えてください。例えばウルフッドの場合は「うたなりさうす」今堀 ウルフッドだった「返る男」とか「本架のギンラ」とか、このコピーはよく使われて、レコーディング現場でミュージシャンの雰囲気を説明する時も、「一言で済んじゃうんです。又は返る男」を録ります。って言えば、みんな、なるほど、と納得してくれて。

—なほど、そうですね。すてよく分かりますが……。笑。

今堀 本田さんのおかげで、「トライガン」の音作りは、本当に楽しくできました。

—「自身のオリジナル曲を作る時と」「トライガン」と、違うことってありましたか？今堀 あったかな……。ただ自分の曲を作った時は、1曲ごと何か自分で生み出した斬新なアイデアを必ず1個は盛り込むというのを課題にしているんです。でも、「トライガン」に関しては、そういう縛りもなくして、イメージしたものを自由にボーンと出してみたいと思いました。

—ハードルを作らずに、自由な感じで。今堀 そうですね。だからこちらからというリラックスして作業できました。

—基本はギターサウンドだと思うんですけど、ランツっぽい曲があったり、打ち込みがあったり、ブルースっぽい曲があったりと、幅が広くて。今堀 そんなに豊富に引き出しを持っている



ミュージシャン・作曲家。自身のバンド、ティオグラフ
イカ解散後、ソロにて、'98年12月に渋谷ON AIR EAST
にてファーストライヴ。ミニアルバム「UNBELTIP
O」リリース。現在ソロライブを企画中

わけじゃないんで、出来るものを適当に散り
ばめたいという感じですが、(笑)。これだけ曲
数があるって、同じものばかりじゃ作っている
自分も飽きますからね。
——西村監督の中に、西部劇が基本なんだ
けど、アメリカというよりはメキシコあたり
のメキシコが愛着があるというんでしょうか？
それが曲にも反映されているんでしょうか？
今堀 話全体が、マカロニ・ウェスタンだ
から、ラテン・ブラジルのサンバやアフリカ
が融合されたサウンド、という感じではメ
キシコに書かれていた「解放された人々
テンサ」の裏にも似たとか「民族音楽的
な要素」とか、このあたりの曲が特にそうで
すね。
——それに加えて、アメリカのフルーシスのデ
イストもあつて。
今堀 そうですね。実はフルーシスの曲は
ちょっと恥ずかしいんですけど(笑)。僕ら日
本人は簡単に手を出してはいけないうジャンル
の大きな気がして、
——ギターリストのこだわりでは、「トワイ
ガン」はやっぱり、ギターリストとしての今堀
さんが作ったサントラなんですよね。
今堀 やっぱ、ギターリストであるというこ
は、どう否定しようとも残ってしまいますか
ら、それならば、ギターの良さを活かすな
らば損ですね。一つ良かったのは「トワイガ
ン」をやる前というのはバンドを解散した頃
で、ギターを弾くのにもよって飽きていたん
です。でも「トワイガン」でこれだけギタ
ーを弾いて、またギターを弾くのもいいなと
思えるようになったんです。
——またギターに戻ってきたやつばり、一
番伝わりやすい楽曲は、と改めて感じ
られたんでしょうか。
——サントラのCDが4枚出ているというこ
は、途中で追加で作った曲があったという
ことですね。
今堀 ええ、2枚目より作られた曲と、1枚
目に入りきらなかった曲で追加で作った曲には、
——最初作った曲と途中で作った曲には、
やっぱり感覚の違いがあるんでしょうか？
今堀 物語の前半は、破天荒でめちゃくちゃ
やばいというイメージで、ありありディープ
な感じにならないうちに作りました。でも、
後半は物語がシリアスになっていくんで、ど
うしても曲の感覚は違ってきたかな、と言
うより、むしろ便利としては、全然違ってくる

して捉えていました。
——1枚目とは全く世界を作られた。
今堀 そうですね。気分が全然違いました。
天気部分が多くなって、全体的に重く
重くなっていますからね。
——実際に放映をご覧になって、どのような
感覚を覚えましたか？
今堀 基本的にはメロニー通りに作り占めた
曲を、しっかり使っていたなと思います。
たまに僕らの解釈とは違っていて、使われ
て、それによって面白くなった。
——追加の曲は、こんなシーンで使われる
のでは、と想像しながら作った曲もあるた
りしていませんか？
今堀 曲を作るとき、それがいいことな
かどうかは分かりませんが、何曲かそういう作
り方をした曲はあります。
——例えば、このようなく？
今堀 「ZERO HOUR」という曲はま
さにそうですね。最後の戦いで出てくる
が、夜通りにまでドラを叩いていく感じ。
タイトルも、そのシーンを象徴して、ま
う、「うううう」の二重のサントラって、ま
が来たら作ってみたいと思いませんか？
今堀 「トワイガン」みたいな感じになる
なら、ぜひやってみたいですね。楽しかった。
——その楽しさというのは？
今堀 もっとも曲を作ること自体が好きなん
です。作曲の仕事は、一番仕事っぽくない作
業で、それが楽しいんです。
——やってみて、作品のジャンルとか、自分
分の音が合っているジャンルとかってあると
思いますか？
今堀 そうですね。いろんな作品をや
ても、要は曲の使われ方だと思います。例
え、激しいアクションの場面で、すごく軽い
曲、1本で使っている音が流れる、それが
合っていることでもあります。自分の音が
どんなジャンルに合っているかというよりは、
使われ方次第だと思います。
——最後に、現在ではどのような活動をして
らるんですか？
今堀 「unbelievable」というミニア
ルバムを、7月にリリースしました(ス
マタより発売)。ラフ・ワークであるス
タッフの「なま」を追求したアルバムです。音
の方向性としては「NO-BEAT」あり
の打ち込みの音に生の楽器の音で、実
験的な要素を加味したような感じかな。興味
のある方はぜひ聴いてみてください。

TRIGUN SOUND TRACK

007 MUSIC PRODUCER INTERVIEW

井上裕香子

YUKAKO INOUE

PROFILE

ビクターエンタテインメント。「トライガン」「カウボー
イバップ」のヒット作品の他、新居昭乃、坂本真綾、
宇坂実奈などを担当。今作は進行中のはと・ミ・ソ。

——「トワイガン」の劇伴に今堀さんを選んだのは、
どういうわけですか？

井上 劇伴制作をやってもらいたいとずっと密かに思っ
ていて、深夜特番面白くことをやっていたのが来た
んで、ここからいい、と。

——それが「トワイガン」だったんですね。ここで井上
さんにお聞きしたいのは、サントラの曲名についてなん
です。井上さんが全ての曲のタイトルを付けたというこ
とですが、どう見ても「トワイガン」の世界観とはかけ
離れているものも混じっていて、それが面白い、と。
井上 出来上がった曲を聴いて、それを記号化し直す
という感じになりました。メロニーにこだわらず、言葉
を探してみました。

——まずオープニングの「H.T」の意味は？

井上 これは「ヒューマノイド・タイフーン」の略です。
最初からオープニングはシングルカットしないことにな
っていたんで、略称にしてスティックさを出して、シ
ングルのタイトルだとしたら、ちょっと地味ですね。

——1曲目の「NO-BEAT」は？ これすごくカッコイ

いタイトルだと思うんですけど。

井上 昔「ビートバッド」という人達がいたらしくて、グ
レタ。道徳的な人達。その「ビート」なんです。だから、
打ちひしがれてるんじゃないわよ、という感じの意味。
——「PHILOSOPHY in a Tea Cup」とか「Cynical Pink」
あたりは、女性ならではの感覚だな、と思いました。

井上 特に、この2曲はメルとミリーの曲だからですね。
「PHILOSOPHY」はもともと別曲だったメルとミリーの
テーマを足して1曲にしています。「Cynical」のほう
は、ふたりが仕事をしている時の軽快な感じの曲。

「Cynical Pink」ってタイトル、個人的にすごく気に入
っているんですけど、皮肉な皮肉。全然意味は狙って
いません。
——感覚的なんですけど、タイトルが、2枚目のアルバ
ムでも「Gunpowder Tea」とか「Scattered Rain」とか、
面白い。

井上 「Gunpowder Tea」は中国の高級なお茶なんです。
単に「Gunpowder」という言葉が「トワイガン」っぽ
いから付けたんですけど。「Scattered Rain」は今堀さ

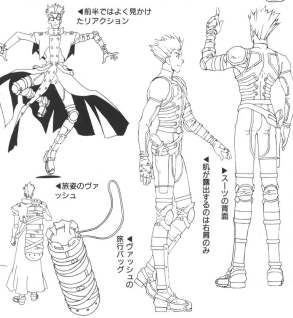
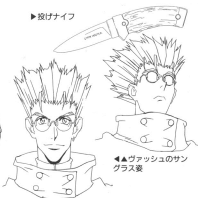
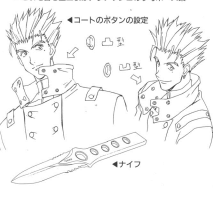
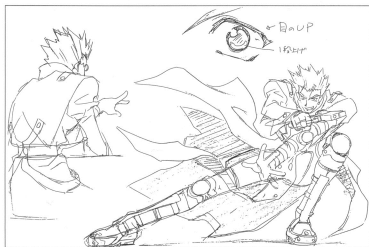
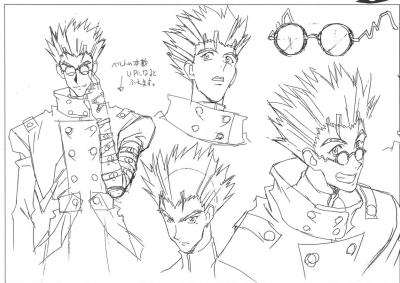
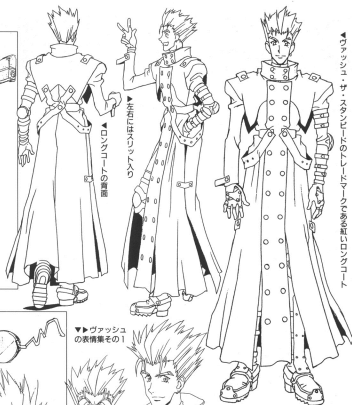
んが気づかなかったたほの泣き立るのギターの曲なん
で、それに合ってます。

——「トワイガン」のCDは2枚とも、デザインがはい
んですよ。ジャケットは全然雰囲気が違うけど、2枚と
も内藤泰弘さんが描いたというのが、すごい(笑)。

井上 大変お忙しいところだったのに、2枚とも描き下
していただきました。1枚目はスティックな作りにな
っているんで、スタッフの要望もあり、2枚目はガリと
霧面風を変えて、脱力っぽい感じを狙いました。でも、
曲はスティックなものが多かったんで、ギャグドラマが
入って、ギャグという感じで(笑)。

——すごくシリアスな曲が、脱力ギャグの締め音楽に
なり変わってる(笑)。CDを「ファースト・ドーナツ」
「セカンド・ドーナツ」としたのは、なぜですか？
井上 CD自体がドーナツ型なのに、ヴァッシュがド
ーナツ好きなのを絡めてみました。

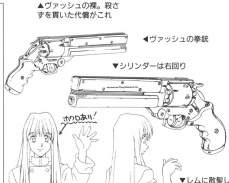
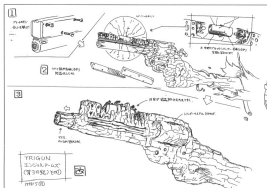
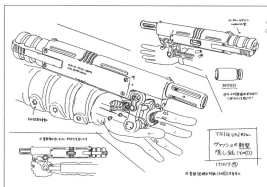
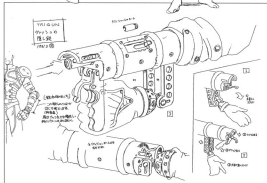
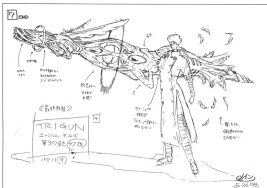
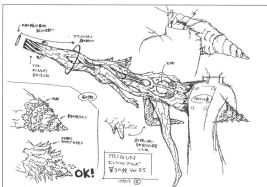
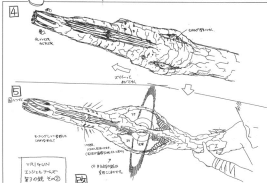
——何気なくマスコットキャラになっているチャーリー君
を含め、とことんディテールに凝ったCDですよ。
井上 やりたいようにやっただけという、すみません(笑)。



ラヴ、アーン、ド、ピースー、灼熱の
荒野を舞台に、硝煙が巻き上がる。
てなわけで、「トライガン」設定資料
集のはじまりはじまり。

Vash the Stampede

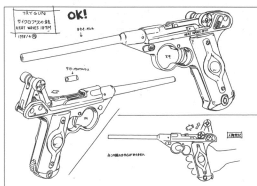
史上空前の賞金首、その賞金は600億豪米! 人間台風。身体の傷の数だけ、心に傷を持つ男、それがヴァッシュ・ザ・スタンピードだ。彼の生と死を巡る苦悩に満ちた旅は、ナイフが出来る限り果てることはない……。



Meryl **S**tryfe & **M**illy **T**hompson

ベルナルデリ保険協会のヴァッシュ監視コンビ、メリル&ミリィ。ミルクとチョコパフェ、酒場で頼むこともあるけれど、やるときゃやります凸凹コンビ。





▲ドミニクのハンドガン。近距離戦仕様のためサイトは無い



▲ドミニク・サ・サイクロプス。紅一点

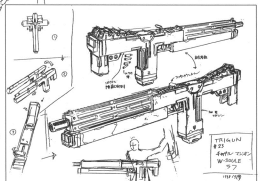
▼右目のデモンズアイで敵の知覚を麻痺させる



▲時をバレルにして、180度弾を射出する機構を持つ



▲雷刃の剣。刃を射出可能



▲チャペルのマシンガン、W-SOULE



▲ミッドバレイバンドのいそちゃん
ドのいそちゃん
ミッドバレイバンドのいそちゃん



▲ミッドバレイ・サ・ホーンフリーク。レガートの機心の存在



▲ホッパード・ザ・ガントレット



▲見かけのわりに、技は意外と...

◀頭部に人が乗っているという設定



▲グレイ・サ・ナインライヴス 全身武器だらけ



▲小銃を肩に挟み、銃を撃つ



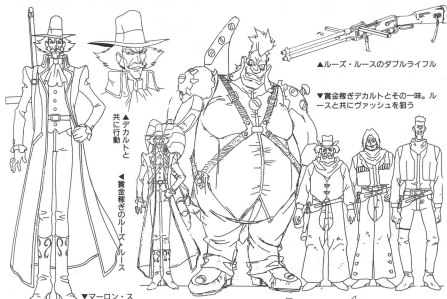
▲銃を肩に挟み、銃を撃つ



▲この姿は、彼女が「アリス」の正体であることを示している

Vash the Stampede's the Goods, the Bad & the Ugly

ヴァッシュが旗で出会った人々。
悪人もいい人は悪人という
個性豊かな群像。



▲ルース・ルースのダブルライフル

▼黄金色でカナルとその一味。ルースと共にヴァッシュを狩る

▲カナルと
共謀者ルース

▲黄金色のルース

▼マロン・スベニヤル



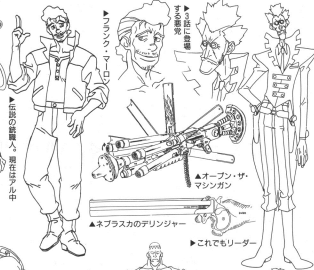
▲マロン・スベニヤル
の武器は、
「マロン・スベニヤル」
の武器は、
「マロン・スベニヤル」



▲マロン・スベニヤル
の武器は、
「マロン・スベニヤル」



▲マロン・スベニヤル
の武器は、
「マロン・スベニヤル」



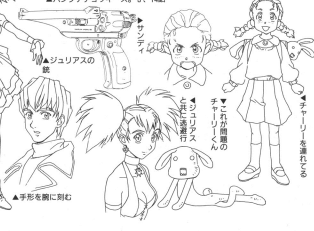
▲オープン・ザ・マシンガン

▲ネブラスカのデリンジャー

▶これでもリーダー



▲バンダナチヨッキーズ。5、14話



▲ジュリアスの銃

▲ジュリアスの銃

▲ジュリアスの銃

▲ジュリアスの銃

▲ジュリアスの銃

▲ジュリアスの銃

▲ジュリアスの銃

▲ジュリアスの銃



▲全身をラバーで覆う

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

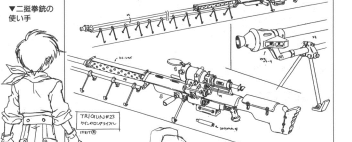
▲マスの手

▲マスの手

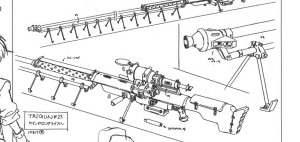
▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手



▼二面拳銃の
使い手



▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

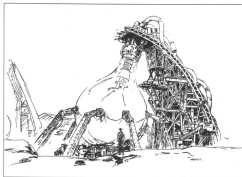
▲マスの手

▲マスの手

▲マスの手

Background

プラント無くしてこの世界で生き抜くことは不可能だ。



▲アイプリル市のプラント 6話



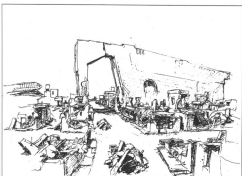
▲西部劇風な街並み 4話



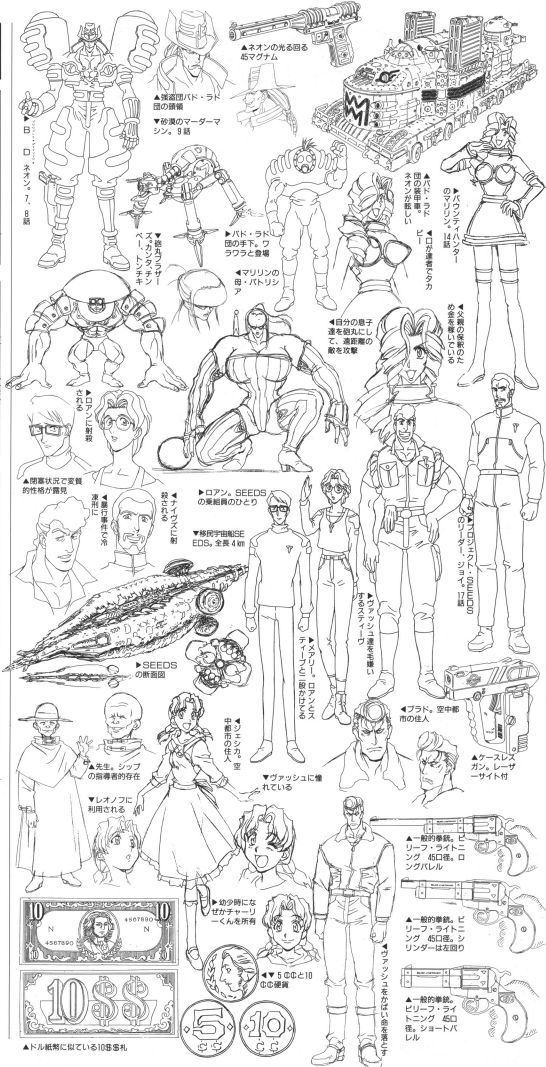
▲アイプリル市 5話



▲市外れの農場外観 1話



▲破壊されたダンキンの街 1話



●音楽監督/田原俊(音楽/今根信雄)
●脚本/野村/井上保子(ビクター・エンタテインメント)
●オープニングテーマ「H.T.」 作詞、編曲/今根信雄
●オープニングアニメーション
絵コンテ/西村 晴 演出/廣瀨直 作画監督/吉松孝
●アニメーション制作/マックスファ
●アニメーションプロデューサー/諸澤昌男
●監督/西村 聡 監製/日本ビクター
●エンディングクレジット(通して大分♪)
●エンディングテーマ「君は未来に笑う」
●エンディングアニメーション/作詞、作曲/AXIMA & NEO
●エンディングテーマ「君は未来に笑う」大橋望加
●色彩設計/磯崎晴高(10話)
●映倫番号(タジオ O 丁11-26話)

87

CONTENTS

9

ILLUSTRATION GALLERY FOR CELL WORKS

24

CHARACTER FILE

37

FILM STORY

56

OPENING&ENDING

57

MAIN STAFF INTERVIEW

- 001 DIRECTOR 西村 聡
002 SCENARIO WRITER 黒田洋介
003 CHARACTER DESIGN 吉松孝博
004 MECHANICAL DESIGN 神宮司訓之
005 ORIGINAL 内藤泰弘
006 ARTIST 今堀恒雄
007 MUSIC PD 井上裕香子

76

TRY TO TRY!

PROTOTYPE&CD DRAMA-TRIGUN the Animation
text by Yousuke Kuroda

78

FORMAT MATERIAL 設定資料

86

STAFF LIST

89

TRIGUN ORIGINAL WORLD by Yasuhiro Nightow

ROMANALBUM
TRIGUN ART BOOK

1999年8月20日 初版発行

発行人／平野健一
印刷所／大日本印刷株式会社
フィニッシュワーク／株式会社／バンアート
発行所／株式会社徳間書店
〒105-8055 東京都港区東新橋1-1-16
TEL 03-3573-0111(代)
(担当／川井久恵)

©1998 内藤泰弘／
少年画報社・徳間書店・日本ビクター
©内藤泰弘／少年画報社
©内藤泰弘／徳間書店

本書の無断複写・複製・転載を禁じます。
盗丁・乱丁の場合はお取り替えます。

EDITORIAL STAFF
構成／アニメージュ編集部
執筆／鈴木隆詩・加藤ちたか
デザイン／梶津典彦
(G-SQUARE)
間中幸子
新井奈々
鈴木裕子
横口恵子
(COQ)

SPECIAL THANKS
日本ビクター
少年画報社
マッドハウス
ビクターエンタテインメント
スタジオ雄
リスト制作委員会

DEEP SPACE PLANET FUTURE GUN ACTION!! DEEP SPACE PLANET



Yasuhito Nightow

TRIGUN ORIGINAL WORLD



FUTURE GUN ACTION!! DEEP SPACE





Yasuhiko Nightow

TRIGUN ORIGINAL WORLD





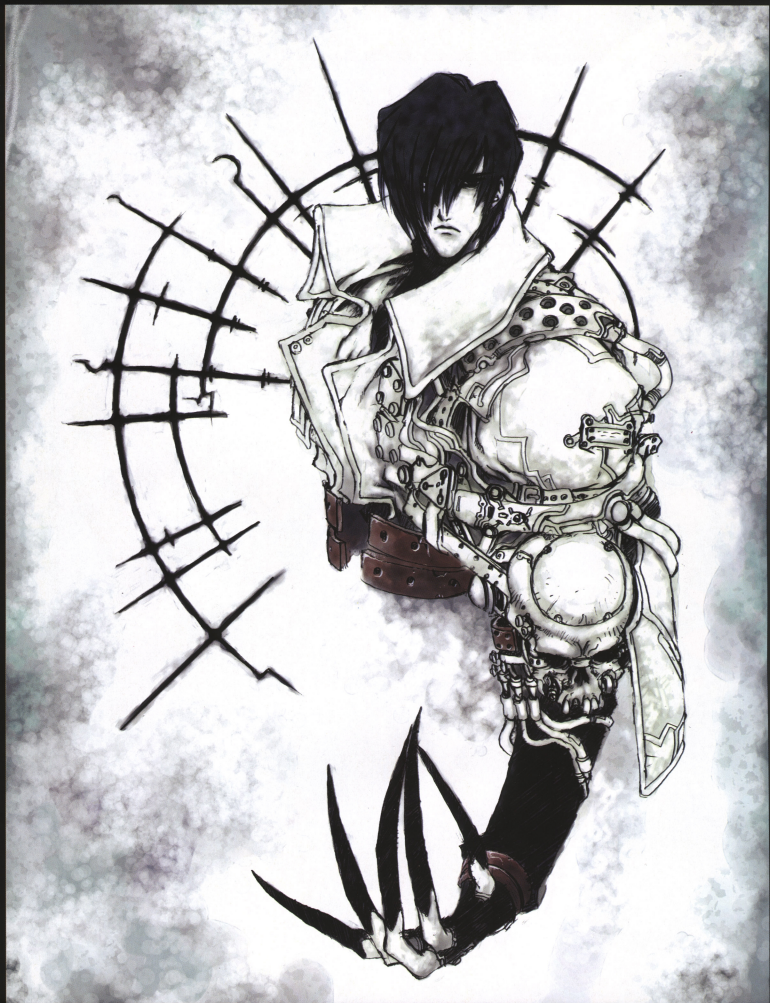
2



Yashuhiro Nightow

TRIGUN ORIGINAL WORLD

2 / [TRIGUN FINAL DEFINITIVE EDITION] Cover illust
3 / [TRIGUN FINAL DEFINITIVE EDITION] Frontispiece illust





Yasuhiro Nightow

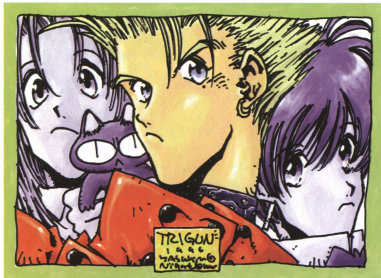
TRIGUN ORIGINAL WORLD

4 / SHONEN CAPTAIN COMICS SPECIAL [TRIGUN] Vol.3 Cover illust



Yasuihiro Nightow

TRIGUN ORIGINAL WORLD



5

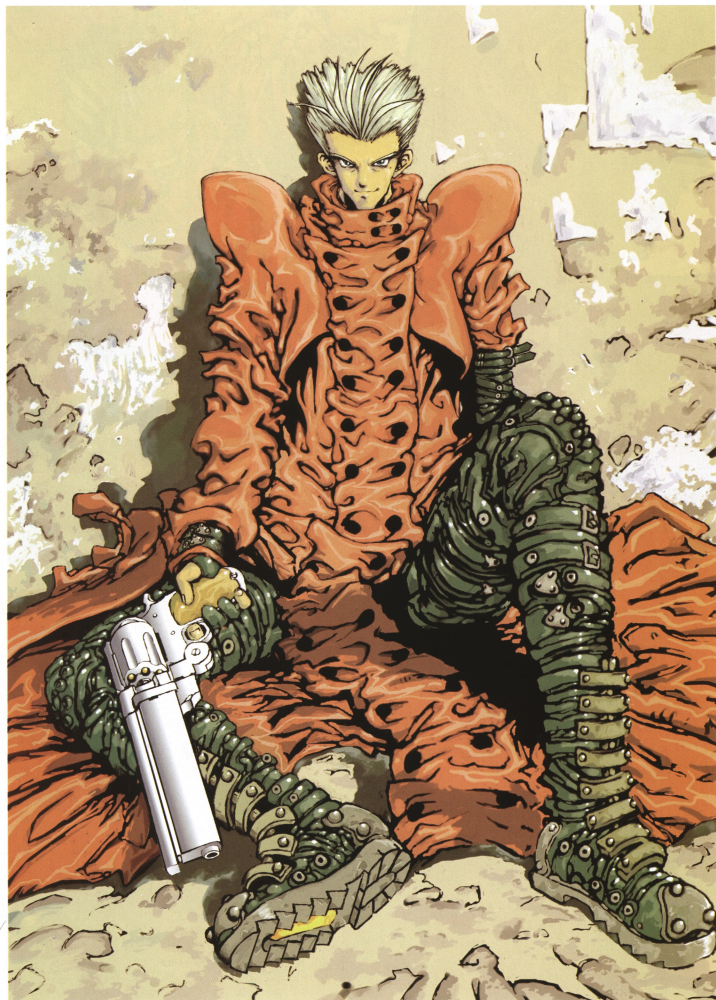


7



6

5 / For the autograph session illust
6 / Monthly SHONEN CAPTAIN MAGAZINE '95 Vol.6 Frontispiece illust
7 / SHONEN CAPTAIN COMICS SPECIAL [TRIGUN] Vol.2 Frontispiece illust
8 / SHONEN CAPTAIN COMICS SPECIAL [TRIGUN] Vol.1 Frontispiece illust







10



Yasuhiro Nightow
TRIGUN ORIGINAL WORLD

9 / SHONEN CAPTAIN COMICS SPECIAL [TRIGUN] Vol.3 Frontispiece illust
10 / SHONEN CAPTAIN COMICS SPECIAL [TRIGUN] Vol.1 Cover illust

Victor



L
LASFUSC

11

Jacket Illustrations



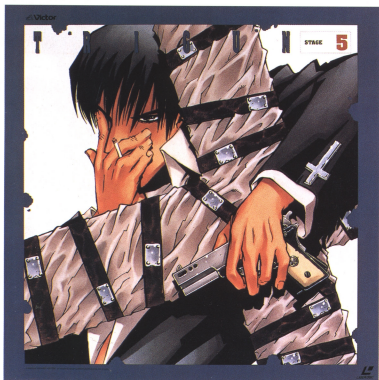
Yasuhiko Nightow
TRIGUN ORIGINAL WORLD



13



12



15



14

[TRIGUN the Animation LD series]
 11 / STAGE 1 Vash the Stampede
 12 / STAGE 2 Meryl Stryfe
 13 / STAGE 3 Milly Thompson
 14 / STAGE 4 Brilliant Dynamites Neon
 15 / STAGE 5 Nicholas D Wolfwood



17



16



19



18

16 / STAGE 6 Legato Bluesummers
 17 / STAGE 7 Nebraska Family
 18 / STAGE 8 Dominique the Cyclops, Rai-dei the Blade, Mine the E.G.Mine
 19 / STAGE 9 Rem Saverem, Vash the Stampede, Millions Knives

Jacket Illustrations



21



20

TRIGUN T Yasuhiro Nightow TRIGUN ORIGINAL WORLD

20 / STAGE10 Midvalley the Hornfreak , Gray the Ninelives , Leonof the Puppetmaster , Hopperd the Gantret

21 / STAGE11 Zazie the Beast , Caine the Longshot , Chapel the Evergreen , Monev the Gale

[TRIGUN the Animation Soundtrack series]

22 / trigun the first donuts

23 / TRIGUN the 2nd DONUT HAPPY PACK



23

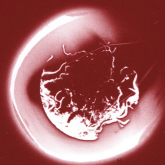


22



Yasuhiko Nightow
TRIGUN ORIGINAL WORLD

24 / Monthly Anime '98 Vol.10 Frontispiece pin-up illust



TRIGUN ART BOOK





ISBN4-19-720087-0

C9474 ¥1238E (0)



1929474012380

定価1300円 本体1238円

徳間書店 雑誌61579-21

